SOLDIER OF FORTUNE ■ 2CD ■ SHADOW MAN

PEŁNE WERSJE GIER

196 STRON
kody tipsy solucje
tipsoMANIAK 2003

CD-ACTION®

Numer 09/2003 (90) Wrzesień Cena 18 zł 50 gr w tym 7% VAT INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

TEMAT NUMERU

STAR WARS JEDI ACADEMY

CALL OF DUTY

RECENZJE

W3: FROZEN THRONE
JESTEŚMY NA *TAK!* :)

ST: ELITE FORCE 2
ZROBILI B. DOBRY FPS, WYLECIELI Z PRACY!

TR: ANGEL OF DARKNESS
LARA MUSI ODEJŚĆ!

WOLFENSTEIN: ET
MULTIPLAYEROWY DEBEŚCIAK!

10

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

WOJNA O AZEROTH WCIĄŻ TRWA!
WARCRAFT FROZEN THRONE
EXPANSION SET
SZCZEGÓŁY NA NASTĘPNEJ STRONIE

Nr 90 • 09/2003 • Wrzesień • 18.50 ZŁ
9 771426 291037 09

© LucasArts

COLD ZERO
ZA 29.99!

W sprzedaży od 13 sierpnia!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja do gry

Płyta CD z grą

DOBRA CENA 29,99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA SIECIOWA PL CD PROJEKT

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Kule latają w Twoim kierunku ze wszystkich stron, ale Ty spokojnie wybierasz cel i strzelasz. Twoje ofiary padają na ziemię w kałuży krwi, martwe, zanim zniknie dym z Twojego rewolweru. Jesteś nieprzewidywalnym, niebezpiecznym człowiekiem, który szantażowany przez włoską mafię wybrał życie pełne przemocy. Musisz przetrwać i ukończyć wiele misji w przestępczym podziemiu, gdzie przerażająca śmierć i sadystyczne zbiry czają się za każdym rogiem. Nie masz dokąd uciec, a jeden Twój błąd oznacza pewną śmierć. Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szalona ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gry w każdym kiosku.

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA WIELKIE HITY Z DOSKONAŁĄ GRĄ RPG GOTHIC

Bądź paranormalny!

Ghost Master®

Daj popalić ludziom!

DOBRA CENA • 99,90 ZŁOTYCH • DOBRA CENA

EMPIRE INTERACTIVE

Sick Puppies

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

W sprzedaży od 1 sierpnia!

Ghost Master © 2003 Empire Interactive Europe Ltd. Wyprodukowane przez Sick Puppies, studio Empire Interactive Europe Ltd. Ghost Master, Empire i Sick Puppies są znakami handlowymi bądź zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Empire Interactive Europe Ltd., w Wielkiej Brytanii i/lub pozostałych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Chcesz brać udział w tworzeniu gry Wiedźmin?
Zgłoś się do pracy w warszawskim biurze CD Projekt Red Studio. Poszukujemy grafików i programistów 3D.
www.thewitcher.com

ZWARTWY

SERII GIER KOMPUTEROWYCH

nowa eXtra Klasyka

JUŻ WKRÓTCE NOWA SERIA GIER KOMPUTROWYCH!

- **teraz,**
  tylko najlepsze, starannie wybrane gry, w tym 11 absolutnie nowych pozycji
- **teraz,**
  każda gra w najnowszej wersji zawierającej wszystkie, dostępne uaktualnienia (patche)
- **teraz,**
  nowe, uzupełnione, drukowane instrukcje obsługi w każdej grze
- **teraz,**
  pełne instrukcje po polsku na płytach z grami
- **teraz,**
  w każdej grze nowy, kolorowy, 32 stronicowy, drukowany katalog zawierający wszystkie gry wydane przez CD Projekt
- **teraz,**
  nowa eXtra Klasyka objęta nowoczesną rejestracją elektroniczną dającą dodatkowe korzyści użytkownikom gier
- **teraz zawsze**
  19,99 PLN, niezależnie od liczby płyt!

Listę tytułów w nowej serii poznasz już za miesiąc!

W SKLEPACH JUŻ OD 18 WRZEŚNIA!

MEGA KONKURS „MISTRZOWIE EXTRA KLASYKI"

Nagrody dla każdego! Nagroda główna: WSZYSTKIE NOWE GRY PRZEZ CAŁY ROK ZA DARMO!!!

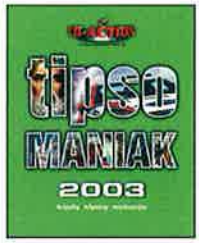
Od 18 września szczegółów szukaj w opakowaniach z grami z serii Nowa eXtra Klasyka oraz na www.cdprojekt.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

Logitech

wp.pl gry.wp.pl

Przednówek?



Większość z Was zapewne nie wie, co oznacza to słowo - i naprawdę nie macie powodów, by się tym przejmować. Sami nie chcielibyśmy wiedzieć, co znaczą np. „śmierć", „wojna" albo „bieda". „Przednówek" to dawne słowo określające taki czas w życiu (wiejskiej) społeczności, kiedy kończyły się zapasy z poprzedniego roku, a nie było jeszcze zbiorów z obecnego. Mówiąc krótko - czas głodu, biedy, zaciskania pasa, jedzenia czego się da - byle przetrwać do żniw.

Może to nieco dziwne, ale określenie to jak ulał pasuje także do pism traktujących o grach. Dla Was wakacje to pora największego luzu i wypoczynku - a dla nas największa bieda i często wygrzebywanie z dna biurek kompaktów z grami, na jakie parę miesięcy temu nawet się nie chciało patrzeć. Cóż - wszyscy (prócz nas, ech...) udają się na wypoczynek, a co lepsze premiery szykuje się na jesień (targi ECTS) lub chomikuje na Boże Narodzenie. A tu, żyć trzeba, i przygotować kolejny numer pisma też. Ktoś nie śpi, by spać mógł ktoś.

Na szczęście aż tak źle nie jest, aby desperować i biadolić. Po prostu jest trudniej niż zwykle. Mimo to nawet w środku lata od czasu do czasu pojawia się coś, w co chce się zatopić zęby i po co chętnie się wyciąga ręce. (Nawet jeśli są to silikonowe wdzięki Lary.) :) A propos - nie jest dobrze, kiedy się wyciąga z grobu kogoś, kto śpi tam słodko od ładnych paru lat, w nadziei, że otrzepany z kurzu nieboszczyk przyniesie rozmaitym „tomb raiderom" stos kasy. Mieliśmy już takie pismo, które niczym meteor przemknęło przez firmament, próbując świecić światłem gwiazdy, która dawno zgasła. Teraz (jak się wydaje) to samo przytrafiło się Larze Croft. Wracaj do grobu, Laro? I nie piszemy tego, by kpić sobie z Anioła Ciemności. Czas TR i samej Lary chyba już minął - i należy pozwolić odejść im z godnością, bo na to sobie zasłużyli...

Z innych tytułów wartych wzmianki należy wymienić Warcraft 3: Frozen Throne czy najnowszy FPS, osadzony w realiach Star Treka, którym zachwycił się nasz admin – a ten zasadniczo preferuje uniwersum Star Wars. A to już o czymś świadczy. Fanom FPS nie musimy nawet rekomendować najnowszego - darmowego! - dodatku do RTCW. Powiemy tylko, że ocena 10/10 wydaje się w pełni zasłużona. Jeśli dodamy do tego całkiem niezły Will Rock (oraz Call of Duty i Jedi Academy jako tematy numeru), trzeba powiedzieć, że w tym miesiącu głód fanom FPS na pewno nie grozi. :) Zresztą jak tak patrzymy na zawartość aktualnego numeru, wcale nie wygląda to tak bardzo „przednówkowo". Co prawda, średnia ocen jest niższa niż zwykle (co ucieszy zapewne tych, którzy ukochali Kaszanka Zone), a tytułów przez duże „T" nie ma zbyt wiele - ale nie powinniście też kręcić nosem. Właściwie dla fana każdego gatunku jest coś, co z przyjemnością na dany temat przeczyta.

Aha. Aby nie było wątpliwości - te 2 CD, które widzicie w tym numerze, to nie efekt przednówka. Chcieliśmy tylko (bardzo...) dołączyć do CDA obiecany od dłuższego czasu Tipsomaniak 2003. A książeczka - niestety, jest dość kosztowna. (Podobne do naszego Tipsomaniaka książeczki konkurencja opyla prawie po 10 zł za sztukę...) Poszliśmy zatem na bolesny kompromis i w obecnym numerze zrezygnowaliśmy z dwóch CD (a właściwie jednego, bo ten czwarty tak czy siak był prezentem...) na korzyść owej książki. Jest to ukłon w stronę tych, którzy domagają się „mniej grania, więcej czytania". Ale wydaje się nam, że dwie naprawdę dobre gry + bonusy/trailery/użytki/patche (bo te zmieściliśmy na Coverkach) wynagrodzą Wam brak dem. Na pocieszenie - w ostatnim miesiącu pojawiło się BARDZO niewiele wartościowych dem (a jednak przednówek...?), zatem bez specjalnego problemu w następnym miesiącu wyrównamy wszystkie demowe opóźnienia. Tym bardziej że wówczas CDA znów ukaże się w dwóch wersjach - z CD i DVD.

Dostaliśmy masę listów w sprawie ocen „cząstkowych" w CDA. Po pierwszej fali krytyki, kiedy to naczytaliśmy się o komercjalizacji, bezsensie, upadku, schodzeniu na rozmaite zwierzaki, upodobnianiu się do konkurencji itd., nagle zaczęły się pojawiać głosy popierające ten pomysł. Czasem na zasadzie „a co mi tam, mnie to nie przeszkadza, innym się podoba, niech zatem będzie", ale pojawiło się też wielu entuzjastów. I w sumie głosów tych ostatnich jest już więcej niż opinii krytycznych - zatem wydaje się nam, że idea się przyjęła i przy niej pozostaniemy.

Z kolei nowa formuła GW spotkała się wręcz z owacyjnym przyjęciem - tu, nie było żadnych wątpliwości, że się Wam podoba (opinie negatywne można było policzyć na palcach obu rąk). Krytykowaliście tylko niezbyt przejrzystą formę tej rubryki. Mamy zatem nadzieję, że to, co ujrzycie w tym numerze, uznacie za zmiany na lepsze.

Na sam koniec kilka słów na temat numeru wakacyjno-specjalnego, tego z THPS2. Adresowaliśmy go do osób, które albo nie nabyły nr 04/03, albo w ogóle nie mają kontaktu z CDA. Dlatego nie kierujcie do nas pretensji, że „drugi raz ta sama gra". Numer specjalny – taki, do jakich przywykliście: duży i wypasiony - oczywiście też ukaże się w sprzedaży, zatem nie będziecie pokrzywdzeni.

Życzymy miłej lektury!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

Nr 10/03 szukajcie w kioskach po 5.09.2003.

CD-ACTION

e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Nr 09/2003 (90)
wrzesień 2003

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński
Stali współpracownicy Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Lukasiewicz, Tomasz Matusik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń
Redaktor techniczny Jacek Sawicki
DTP Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki
Korekta
Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak
Członek zarządu Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Dział reklamy
Dyrektor Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. (22) 5163519
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5163517
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. (22) 5163544
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz, Beata Ciosek
tel. (022) 5163543
fax (022) 5163590
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD Tomasz Matusik
tel. (071) 341 99 11 w. 203

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Zespół
Anna Chojnowska tel. (022) 517 05 80
Iwona Chojecka tel. (022) 517 05 35
Marcin Ziółkowski tel. (022) 517 05 36
Agnieszka Przybylińska tel. (022) 517 05 33

Promocja prenumeraty
Magdalena Czerwińska tel. (022) 517 05 34

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

BAUER
www.bauer.pl

Lee
BEHIND THE SCENES
SINCE 1889
WWW.LEE.COM
Za kulisami od 1889 roku

Spis treści

Wstępniak 006
Zawartość Cover CD 010
Kalejdoskop 018
Gamewalker 044

ZAPOWIEDZI

Call of Cthulhu 032
FIFA 2004 022
Full Throttle: Hell on Wheels 029
Great Escape, The 028
Vampire: The Masquerade - Bloodlines 026

TEMAT NUMERU

Call of Duty 034
Star Wars: Jedi Academy 038

RECENZJE

Breath of Fire IV 070
Championship Manager 4 PL 096
Colin Mc Rae Rally 3 PL 094
CSI: Crime Scene Investigation 064
Hulk 050
Int. Superstar Soccer 3 072
Neighbours from Hell 088
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide 090
Rayman 3 PL 095
Restaurant Empire 056
Spy Hunter 092
Star Trek Elite Force 2 056
Starski & Hutch 084
Tomb Raider: Angel of Darkness 076
TopGun: Combat Zone 066
True Pinball 068
Warcraft 3 FT 052
Will Rock 074
Wolfenstein: Enemy Territory 080

SUFLER

GTA: Vice City (solucji cz. II) 100

NIE TYLKO GRAMY

Chłodzenie komputera (cz. 2) 122
Powrót do BIOS-u 120

INNE

Action Redaction 142
FPP Zone 112
Jak zostać lamerem w 24 h - poradnik 109
Kaszanka Zone 098
Kącik gier na Linuksa 110
Na Luzie 118
O grach inaczej: jak zrobić złą grę? 106
Prenumerata 140

Shadow Man - okładka 016
ShadowMan - instrukcja 115
Soldier of Fortne - instrukcja 116
Soldier of Fortune - okładka 024
Tawerna RPG 114
Tipsy 146
Veto 097

HARDWARE

Asus A7V600 133
Benq FP557s 134
Creative SB MP3+ 132
GF FX 5900 - porównanie (MSI, ASUS, Gainward) 130
iiyama ProLite E380S 138
MAG LCD + TV HD-572V 134
MSI TV@nywhere Master 132
NEWSY 124
Pady firmy Manta 135
Płyty z chipsetem I875 Canterwood (Asus, Abit, MSI) 128
Procesory Intel - porównanie 126
Saitek X45 138
Siemens M55 135
Thermaltake Fire-Ball 136
Thermaltake Hardcano 9 136

INDEKS GIER

Breath of Fire IV 070
Call of Cthulhu 032
Call of Duty 034
Championship Manager 4 PL 096
Colin Mc Rae Rally 3 PL 094
CSI: Crime Scene Investigation 064
FIFA 2004 022
Full Throttle: Hell on Wheels 029
Great Escape, The 028
GTA: Vice City (solucji cz. II) 100
Hulk 050
Int. Superstar Soccer 3 072
Neighbours from Hell 088
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide 090
Rayman 3 PL 095
Restaurant Empire 056
Spy Hunter 092
Star Trek Elite Force 2 056
Star Wars: Jedi Academy 038
Starski & Hutch 084
Tomb Raider: Angel of Darkness 076
TopGun: Combat Zone 066
True Pinball 068
Vampire: The Masquerade - Bloodlines 026
Warcraft 3 FT 052
Will Rock 074
Wolfenstein: Enemy Territory 080

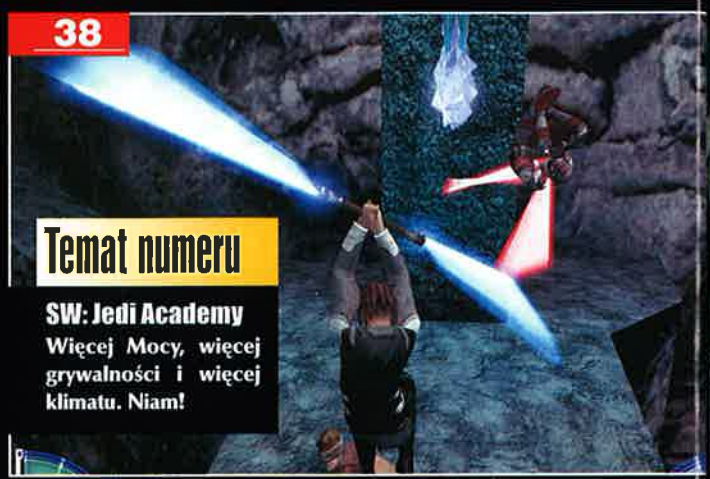
HITY NUMERU

34

Temat numeru

Call of Duty

Gra, którą stworzyli autorzy Medal of Honor – z zamiarem zdeklasowania MoH. Wygląda na to, że się uda.



38

Temat numeru

SW: Jedi Academy

Więcej Mocy, więcej grywalności i więcej klimatu. Niam!

52

W3: Frozen Throne

Dodatek do W3 na pewno spodoba się tym, którzy (bezkrytycznie) pokochali W3.

56

ST: Elite Force 2

Ghost rozpływał się z zachwyt nad tą grą. Jego zdaniem – jest w niej wszystko to, co powinno by w rasowym FPS, z akcją osadzon w kosmosie.

64

Tomb Raider: Angel of Darkness

Gra sama w sobie niezła – ale to zupełnie coś innego, niż zapowiadano.

80

Wolfenstein: ET

I cóż – znowu gra dostała 10. Jeśli jednak sparaliżowała na tydzień pracę redakcji, czy można ją ocenić inaczej?

Reklama

ARD soft
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
gry, programy, nośniki, akcesoria komputerowe, materiały eksploatacyjne,
Tel./Fax (0-22) 763 59 91, 92, 93 0-602 63-64-74
E-mail: ardsoft@ardsoft.com.pl http://www.ardsoft.pl
05-820 PIASTÓW ul.HARCERSKA 30
(Wjazd od Al.JEROZOLIMSKICH 400)

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM
CD Projekt: 1,2,3,4,5,19,21,29 Exe: 147, NEC: 148, LEE: 7,9, Ard Soft: 8, Adidas: 11, Play: 15, Asus: 23, Wapster: 25, LEM: 31, 69, Cenega:43,55,59, 63, Play IT: 79, 87, Hyper: 117, MMV: 127,129,131, Rubicon: 133, Megabajt: 137, Kampanie społeczne: 139, 141,

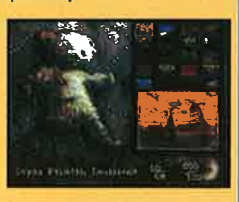
chad tucker
KIEROWNIK OPIEKI
NAD CZWORONOGAMI KYLIE MINOGUE
Lee
BEHIND THE SCENES
SINCE 1889
WWW.LEE.COM
Za kulisami od 1889 roku

W SKRÓCIE:

PEŁNE WERSJE

Obie gry nie są z gatunku tych, jakie polecalibyśmy do grania familijnego. Pierwsza jest dość mroczna, druga - mocno krwawa. Jeśli wasze dzieci do niedawna jeszcze pasjonowały się Pokemonami, lalkami Barbie czy Action Manem - lepiej trzymajcie je z daleka od tych kompaktów. A jeśli już się do nich dorwą - w przypadku SoF istnieje opcja zredukowania (niemal do minimum) scen przemocy.

Shadow Man



Shadow Man - mroczna gra (kult voodoo!) TPP/FPP, z bohaterem znanym także z komiksów. Podczas podróży pomiędzy światem żywych i martwych walczysz ze złem i jego sługami. Robi wrażenie! Pełna polska instrukcja.

Soldier of Fortune Platinum Edition

Mocny, krwawy FPS dla twardzieli. Wcielamy się w rolę najemnika (ale w sumie walczącego po dobrej stronie) wplątanego w ogólnoświatową aferę. Pełna polska instrukcja.

I jeszcze jedna uwaga - gra jest w wersji platynowej, czyli zawiera m.in. dodatkowe mapy multiplayer, poradnik strategiczny itd. Nie ma tu natomiast dość długiego filmiku, w którym John Mullins (ten prawdziwy) udziela wywiadu. Usunęliśmy go, aby móc zmieścić na płycie patche, trailery i bonusy. Na pocieszenie - facet nie mówił nic specjalnie ciekawego. :)

PATCHE

Chrome PL 1.01 - pierwszy patch do gry
Colin McRae Rally 3 PL - patch usuwający problemy z uruchomieniem gry, występuje na niektórych komputerach

TRAILER

NHL 2004
FIFA 2004
Painkiller

UŻYTKI

dRAMatic v8.0 - zestaw narzędzi przeznaczonych do optymalizacji pamięci RAM; jeśli masz 256 MB RAM lub mniej - warto się tym zainteresować
MX Tools 2.5 - menedżer multimediów - do tworzenia miniaturek, albumów, wyświetlanie wielu formatów
Solarsystem 3D V2.0 - program edukacyjny umożliwiający każdemu eksplorację Systemu Słonecznego; dla zainteresowanych astronomią, a także tych, których interesuje to, co nieznane
Sure Delete 5.1.0 - myślisz, że jeśli opróżniasz kosz, to wszystko, co w nim było, znika na zawsze; otóż nie - można to (jeszcze) odzyskać; jeżeli chcesz, by jakieś informacje/dane zniknęły „na amen" - użyj tego programu

BONUS

Action Mag – megakącik z setkami (!) tekstów, masą rozmaitych kącików - każdy znajdzie tu dla siebie coś interesującego; co więcej - możesz go współtworzyć
Adventure Zone - kącik poświęcony grom przygodowym, tpp oraz filmom i książkom, w których przygoda jest motywem przewodnim; w numerze recenzje najnowszych gier oraz filmów – „Matrix: Reaktywacja" i „Chicago"; na uwagę zasługuje bogaty dział Help, w którym znajdziecie aż 4 solucje (między innymi do Gilbert Goodmate i Gabriel Knight2)
Baza artykułów - baza danych o tekstach w CDA, z wyszukiwarką

BONUS 1
rozmaite przydatne drobiazgi:
zestawy ikon (filetypes, mshand)
Zestaw kursorów
Magi: Histmag, User, Musicmag, OnlyGamesMag, Prorock
MIDY - kolejna porcja melodii w formacie MIDI
Na luzie - zabawne teksty, programy, zdjęcia, filmiki, złudzenia optyczne

Programy - goScreen (monitor manager), NeoTweak XP, Web Optimiser 3000, Adenix S.M.A.R.T. Explorer, screensaver - rain out my windows, Datafellows, startup - nowe logosy przy starcie systemu: nightvision, win98, tapety - sporo fajnych obrazków o różnej tematyce, w sam raz na pulpit, theme-packi: Amiga, Compbug, Purply Hell, MPlace

BONUS 2
Inne - coś dla fanów gry Ghost Master (latający po pulpicie duch) oraz dokładna mapa Vice City z polskim opisem
Małe gry - Andy's Pack (zestaw kilku klasycznych gier), Battle (klasyczne okręty) i Piłeczka (bardzo fajna i nietypowa wersja Ponga)
Save - do Shadow Mana i Soldier of Fortune
Tapety z gier - Chrome, Colin McRae 3, GTA Vice City, Half-Life 2
Tipsy do gier - Blitzkrieg, Dave Mirra BMX, Hulk, Restaurant Empire, Rise of the Nations, Spy Hunter 2, Turok 2, Will Rock
Trainery do gier - Chartios of War, Chaser, Colin 3, Hulk, Kaan, Moto GP 2, Neighbours fom Hell, Pure Pinball, Warcraft 3 Frozen Throne, Will ROck

Emu Kouncik - czyli coś dla miłośników starych komputerów i konsol (i gier na nie) - a dokładniej emulowania ich na PC
Esensja - znakomity, profesjonalny zin poświęcony szeroko pojętej fantastyce (w tym i fantasy); książki, komiksy, filmy, opowiadania, felietony... warto poczytać
FAQ - czyli najczęściej powtarzające się pytania do redakcji - i nasze na nie odpowiedzi; od kilku lat namawiam do poczytania - może się w końcu skusisz? :)
FPP MegaZin - obszerny mag poświęcony grom FPP; w tym numerze m.in. o Doom 3 i HL2, sporo dodatków do najpopularniejszych FPS-ów, poradniki itp., itd.; warto zajrzeć!
MP3 Zone - szóste wydanie zinu; w środku m.in. artykuł o clippingu oraz świetny poradnik, jak uzyskiwać najlepszej jakości dźwięk podczas kompresji wave'ów, a także recenzje płyt; z plików - tradycyjnie, zestaw świetnych skór i wtyczek do Winampa, dodatkowo encoder z ogromnymi możliwościami
RTS Area - powrót kącika poświęconego RTS-om. Na razie skromniutko ale miejmy nadzieję, że szybko wejdzie na odpowiednie obroty
Shadow Man - polska instrukcja do tej gry, w formacie RTF
Speed Zone - kącik fanów czterech kółek, numer 31, a w nim: dwie recenzje wspaniałej gry rajdowej - Colin McRae Rally 3, opisy: Citroen C2 i C2 Sport, Hummer H2; oprócz tego inne ciekawe arty i kąciki - serdecznie zapraszamy
Strefa WWW - w numerze polecamy: zbiór sprawdzonych linków do kamer internetowych z całego świata, poradniki krok po kroku (zakładanie licznika oraz darmowego aliasu na WWW), recenzje ciekawych stron, kursy (HTML, Flash, dHTML, FrontPage), layouty i skrypty za friko oraz dużą prezentację oficjalnego polskiego serwisu poświęconego serii THPS; no i oczywiście masa nowinek z Internetu zgromadzonych pod nazwą „Impulsy"
Taverna RPG - dla fanów fantasy; z uwagi na wakacyjne rozjazdy nieco mniejsza objętość - ale za miesiąc wszystko wróci do normy

NIEOBECNI USPRAWIEDLIWIENI:
Sport Center - z uwagi na wakacje oraz problemy Naczelnego z Netem w tym miesiącu kącika nie ma

Komiks Zone - a tu nawaliła redakcja... CDA; bijemy się w klatę, kącik został dostarczony na czas, ale ordynarnie się zagapiliśmy; :(za miesiąc zamieścimy dwie kolejne edycje tego działu; sorki dla autorów i fanów tego kącika

INFO COVER CD INFO COVER CD INFO COVER CD INFO COVER CD INFO COVER CD

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl, z dopiskiem MENU.

Miniinstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu:
1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne dema i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż... doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybieralki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybieralki.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybieralka nie przypadła ci do gustu... No cóż, instaluj dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Redakcja informuje, że:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 08.07.2003, Norton Antivirus 2001 i 2003 (baza z dn. 08.07.2003). Wirusów nie!
•wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Miłej zabawy!

Przypominamy, że:

gra/program w pełnej wersji

gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich

gra wymaga akceleratora do działania

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Muzyka w menu:
Essential music Marcin Zając

CHROŃ SWOJĄ SKÓRĘ

NOWY KREM O POTRÓJNYM DZIAŁANIU

OPATENTOWANA TECHNOLOGIA TLENOWA

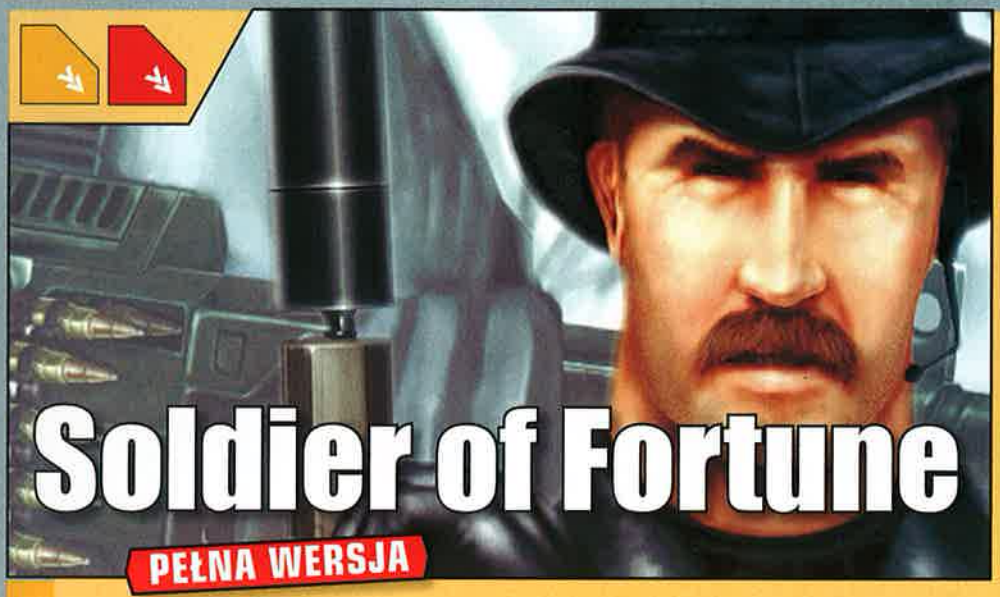
- NOWATORSKA RECEPTURA NAWILŻA SKÓRĘ PRZEZ CAŁY DZIEŃ
- FILTRY UV CHRONIĄ SKÓRĘ PRZED DZIAŁANIEM CZYNNIKÓW ZEWNĘTRZNYCH
- OPATENTOWANA TECHNOLOGIA TLENOWA WSPOMAGA ODDYCHANIE SKÓRY TWARZY

adidas

ACTIVESKINCARE

DBA O MĘSKĄ TWARZ. SKUTECZNIE.

Coty Inc., adidas Licensee.



Soldier of Fortune

PEŁNA WERSJA

Gatunek: FPS
Recenzja w CDA: 01/2000
Ocena: 8
Średnia ocena gry w Internecie (964 recenzje): 84%
Multiplayer: tak
Muzyka: tak, choć nie w formie audiotracków

Fragmenty recenzji YASiA

Najemnicy - Psy Wojny - to ludzie mający często niezbyt dobrą opinię. Cóż, kwestia dotyczy tego, czy rzeczą moralną jest walczyć dla tego, kto płaci, czy też nie. Nie mam zamiaru roztrząsać tego tutaj, szczególnie że ogromną radochę sprawiło mi wcielenie się w rolę najemnika, przy okazji pogrywania w Soldier of Fortune - jedną z najnowszych propozycji Activision. Gra ta - pomijając na razie kwestie dźwiękowo-graficzne - umożliwia wcielenie się w rolę najemnika, który za odpowiednią opłatą zajmie się rozwiązaniem każdego, nawet najbardziej skomplikowanego, problemu. Wszystkie misje, a nie zabraknie ich na pewno, zostały zaprojektowane w taki sposób, aby gracz mógł się poczuć jak autentyczny najemnik, działający w naszych pięknych, aczkolwiek niezbyt spokojnych czasach.

Prawdę mówiąc i tak nie jest zbyt istotne, co i gdzie będziemy robić - najważniejsza jest realizacja pomysłu. Pewne pojęcie o całkiem poważnym podejściu autorów do gry daje nawiązanie współpracy z pismem najemników - noszącym tytuł Soldier of Fortune! Dzięki temu magazyn ten stał się w jakiś sposób twórcą gry i dbał o to, by była jak najbardziej realistyczna. Lepszych fachowców szukać nie trzeba, podobnie jest z ludźmi odpowiedzialnymi za realizację samej gry. Ta oparta jest o znany i ceniony engine Quake II. Tym, którzy myślą, że jak na dzisiejsze czasy jest on już dość przestarzały, chcę jedynie powiedzieć, że wprowadzono w nim naprawdę wiele zmian, tylko na potrzeby tej pozycji. Już Kingpin był dowodem na to, że engine ten jest nadal wciąż dobry, ale to, co zrobiono z nim w SoF, przechodzi po prostu ludzkie pojęcie.

8

- ⊕ bardzo mocno poprawiony engine Quake II
- ⊕ widowiskowe sceny zgonu
- ⊕ nad grą czuwał Soldier of Fortune
- ⊕ ciekawy scenariusz i misje
- ⊖ szkoda, że to nie engine np. Unreala (ale to drobny minus)
- ⊖ brak strony ekonomicznej życia najemnika

Zaczęto od pomysłu, że efekt końcowy ma sprawiać jak najbardziej filmowe wrażenie - ma być szybki, dynamiczny i widowiskowy. Zabrano się do pracy, stosując przeróżne techniki, w tym na przykład motion capture. Praca na pewno była trudna, ale efekt końcowy - wspaniały. Smaczki takie, jak dziury po kulach w ścianach, obiekty, które można niszczyć, dynamiczne oświetlenie itp., nie są już niczym nowym i nikogo pewnie nie szokują. Ale na pewno piorunujące wrażenie zrobi na każdym animacja postaci, którą zajmowali się ludzie z Raven Software. Nie wiem, jak ci kolesie to zrobili, ale tak animowanych przeciwników naprawdę dawno nie widziałem. Zastosowane techniki sprawiają, że przeciwnicy nie są już bryłkami złożonych trójkątów. Potrafią całkiem żwawo reagować na nasze działania - skacząc, unikając nas, krzycząc. To trzeba zobaczyć samemu, poczuć moment, gdy podchodząc do jakiegoś narożnika w metrze, stajemy twarzą w twarz z jakimś śmieciem, który wychylił kawałek twarzy i rękę, by strzelić - i od razu się schował.

Kończę peany nad animacją postaci, nie mogę bowiem nie wspomnieć o tym, co robi chyba największe wrażenie. Lokalizacja trafień nie jest nowością w grach fpp, ale taki sposób jej realizacji to prawdziwa perełka. Ciało każdego z przeciwników podzielono na kilkanaście obszarów i trafienie w każdy z nich wywołuje adekwatną reakcję cierpiącego z bólu pechowca. Wiążą się z tym - niekiedy - dość makabryczne efekty: trafienie z broni np. w nogę - można ją odstrzelić od ciała ofiary!

To wszystko nie jest jednak jedyną rzeczą, za którą naprawdę chwalę tę grę. Na pewno oprawa graficzna ma tu wielkie znaczenie - ale niewiele ona znaczy, jeśli grze brakuje całej reszty. Na to jednak w przypadku SoF też nie można narzekać. W trakcie pełnej rozgrywki, składającej się z prawie trzydziestu scenariuszy, zostaniecie głęboko wciągnięci w bardzo interesujący scenariusz, którego szczegółów nie będę zdradzał, by nie psuć zabawy. Nic jednak się nie stanie, jeśli napiszę, że w trakcie tych wszystkich scenariuszy wasza postać będzie się bez przerwy bogaciła, a jak wiadomo, za pieniążki najemnik kupuje nowy, coraz lepszy sprzęt. Dostępnych jest wiele, realistycznie zaimplementowanych systemów uzbrojenia. Do tego, aby pomóc sobie w wykonywaniu zadań, można również korzystać z wielu ciekawych dodatków.

Rzecz jasna, nie zabrakło również w grze obsługi trybu multiplayer, bez którego właściwie żadna gra FPP nie ma poważniejszych szans na zaistnienie na rynku. Natomiast z takim multiplayerem jak w tej grze możecie się spodziewać wielu, wielu godzin radosnej kabelkowej zabawy, w kilku bardzo różnych od siebie trybach. Zabawa przednia, trzeba ją jedynie dokładniej przetestować.

Dawno już się nie bawiłem tak dobrze, grając w klasyczną - jakby nie patrzyć - grę FPP. Może powodem jest niekonwencjonalne podejście do sprawy? Nie wystarczy tu bowiem „na chama" pchać się przed siebie i strzelać do wszystkiego, co się rusza. Przeciwnicy potrafią naprawdę sprytnie pomyśleć (choć głupie akcje też im się zdarzają) i nie można ich bynajmniej nazwać grzecznymi chłopcami. Znamienne jest również to, że gra mnie nie znudziła. To nie tylko kwestia możliwości ukończenia każdego poziomu, podczas przechodzenia go inna drogą. Głównym powodem jest chyba zróżnicowanie stojących przed graczem zadań - od infiltracji nowojorskiego metra aż po zatrzymanie pędzącego przez środek Afryki pociągu, wiozącego małą bombkę atomową...

Gierka - krótko mówiąc, jest naprawdę niezła. Jeśli nudzą cię już te wszystkie klasyczne gry FPP w stylu - idź przed siebie i rozwal wszystko - chcesz czegoś innego, ale na wysokim poziomie, zaopatrz się w Soldier of Fortune.

STREFA SMS

BAW SIĘ Z NAMI

ZMIEŃ WYGLĄD SWOJEJ KOMÓRKI

Super!

DZWONKOWA LISTA PRZEBOJÓW TOPS

DZWONKI SUPERHITY SMS 7265 2,44 zł

1. AA22.017083 Peja/Slums Attack, Głucha Noc
2. AA22.017608 Ewelina Flinta, Żałuję
3. AA22.017610 Borysewicz/Kukiz, Bo tutaj jest...
4. AA22.016863 Eminem, Sing For The Moment
5. AA22.017851 Linkin Park, Somewhere I Belong

AA22.018503 50 Cent, In Da Club
AA22.015583 Madonna, Die Another Day
AA22.017069 Pink, Family Portrait
AA22.018733 Skiba, Każdy coś ma
AA22.018506 Gabriel Fleszar, Kto Panem, kto sługą
AA22.018510 Sarah Connor, He Is Unbelievable
AA22.018504 Anastacia, Love Is A Crime
AA22.009158 Britney Spears, Don't Let Me Be
AA22.016248 Kelly Rowland, Stole
AA22.018507 Him, The Funeral Of Hearts
AA22.018405 Craig David and Sting, Rise & Fall
AA22.018508 J.Lo/LL.Cool J, All I Have
AA22.014070 Avril Lavigne, Sk8er Boi
AA22.016870 Panjabi MC, Mundian To Bach Ke
AA22.018256 Reamon, Come And Go
AA22.018505 Blue, You Make Me Wanna
AA22.018253 Kelly Osbourne, Shut Up
AA22.017615 Robbie Williams, Come Undone

GWIAZDY W TWOIM TELEFONIE

WIADOMOŚCI GRAFICZNE SMS 7265 2,44 zł

AA22.015911 AA22.015966 AA22.017946 AA22.015968 AA22.015967 AA22.015970 AA22.017455 AA22.017008
AA22.018375 AA22.018241 AA22.018245 AA22.015669 AA22.017369 AA22.017668 AA22.017362 AA22.017977

AA22.018331 AA22.015979 AA22.016058 AA22.016031 AA22.015687 AA22.017633 AA22.018306 AA22.016456 AA22.018357 AA22.018117
AA22.011544 AA22.018328 AA22.011543 AA22.016059 AA22.015754 AA22.011542 AA22.011541 AA22.016976 AA22.016425 AA22.017845
AA22.016450 AA22.011550 AA22.018360 AA22.016109 AA22.016082 AA22.011547 AA22.018349 AA22.011549 AA22.015957 AA22.016927
AA22.011546 AA22.011548 AA22.018384 AA22.016122 AA22.015883 AA22.016293 AA22.018408 AA22.016444 AA22.016479 AA22.018343

NOWE LOGOSY TYLKO 1,22 zł SMS 7164

AA22.006442 AA22.007216 AA22.005810 AA22.003333 AA22.008330 AA22.007172 AA22.018413 AA22.007827
AA22.017884 AA22.005767 AA22.002684 AA22.001447 AA22.005811 AA22.003792 AA22.011539 AA22.016934
AA22.018264 AA22.002568 AA22.01559 AA22.018234 AA22.003351 AA22.001522 AA22.007205 AA22.018383
AA22.006335 AA22.018011 AA22.005777 AA22.001523 AA22.007264 AA22.018000 AA22.003035 AA22.018006
AA22.015377 AA22.017886 AA22.011532 AA22.017380 AA22.003866 AA22.011533 AA22.002320 AA22.016938
AA22.017883 AA22.011527 AA22.002939 AA22.011526 AA22.002894 AA22.011538 AA22.017836 AA22.002807
AA22.011535 AA22.016495 AA22.018416 AA22.016242 AA22.002862 AA22.018266 AA22.016519 AA22.018294

JAK TO ZROBIĆ ?

Jeżeli chcesz mieć nowe logo wyślij SMS o treści: AA22.(numer logo) pod numer **7164**. Płacisz za to tylko 1,22 zł z VAT. Możesz również ściągnąć SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMSa pod numer **7265**. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł z VAT. Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7164** lub **7265** (dla SUPERHITÓW i wiadomości graficznych) o treści: AA22.(numer logo).numer telefonu znajomego np. AA22.105599.506517666.

Usługa dostępna dla wybranych telefonów NOKIA

polskiepiosenki

wiadomości graficzne SMS 7265 - 2,44 zł

AA22.018513 AA22.018512 AA22.018515 AA22.018514
AA22.018386 AA22.018516 AA22.018517 AA22.018518

logosy SMS 7164 - 1,22 zł

AA22.018709 AA22.018708 AA22.018710 AA22.018707

Jeżeli chcesz mieć logo wyślij SMS o treści: AA22.(numer logo) pod numer **7164**. Płacisz za to tylko 1,22 zł z VAT. Możesz również ściągnąć SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMSa pod numer **7265**. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł z VAT. Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7164** lub **7265** (dla SUPERHITÓW i wiadomości graficznych) o treści : AA22.(numer logo).numer telefonu znajomego np. AA22.105599.506517666.

Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów NOKIA.

superhity SMS 7265 - 2,44 zł

AA22.018730 Łzy, Oczy szeroko zamknięte
AA22.018732 Maryla, Roztańczę w sobie świat
AA22.018731 Piasek, Wszystko trzeba przeżyć
AA22.018729 Leszcze, Kombinuj dziewczyno
AA22.018727 Blue Cafe, Do nieba, do piekła
AA22.018734 Stachursky, Taka jak ty

Gatunek: TPP/FPS
Recenzja w CDA: 10/1999
Ocena: 8
Średnia ocena gry w Internecie (34 recenzje): 76%
Muzyka: tak, w mp3

Fragmenty rencenzji EGM

Od razu wypada zastrzec, że gra nie jest przeznaczona dla przedszkolaków, i to wcale nie z powodu wulgaryzmów językowych - tych jest zgoła niewiele. Całość jednak tematyką przywodzi na myśl wątki apokalipsy. Gra pełna jest koncepcji i wizji rodem z obrazów Boscha czy Breughla, kwalifikujących ją do kategorii ZNDDS (Zdecydowanie Nie Dla Dziatwy Szkolnej). Sęk w tym, że poza jej warstwą czysto przygodową, twórcy zawarli w niej sporo ciekawych przemyśleń na temat odwiecznego sporu życia ze śmiercią, grzechu i pokuty, a wszystko to zostało podane w całkiem zjadliwym sosie przyprawionym elementami voodoo.

Bohaterem jest tu niejaki Michael LeRoi, morderca do wynajęcia. Otwierające intro jest nieco zagadkowe, choć (co prawda, znacznie później) uzyskamy jego objaśnienie. Mamy Londyn, koniec wieku dziewiętnastego, noc, mgłę... i oczywiście Kubę Rozpruwacza, bez którego taka sceneria nie byłaby pełna. Ścigany przez stróżów prawa morderca ucieka do kryjówki, w której odwiedza go demon namawiający do samobójstwa. W zamian obiecuje życie wieczne i walkę w imię sprawy większej niż oczyszczenie Londynu z ulicznych prostytutek.

Zaraz potem akcja przenosi się do Nowego Orleanu, w którym kapłanka voodoo, niejaka Nettie, wprawia w pierś najemnego zabójcy (onegoż M.LeR.) artefakt pozwalający mu na wkroczenie do królestwa martwych. Bohater stanie się tam Człowiekiem Cienia, Shadowmanem, nieśmiertelnym wojownikiem, który ma wziąć udział w walce ze Złem. Nettie ma wizję zbliżającego się końca świata i widzi w Michaelu idealny na to antyśrodek.

Bohater często przekracza granicę pomiędzy światem żywych (Liveside) i umarłych (Deadside), w którym ma do rozwiązania zagadki, od jakich zależy przyszłość świata. W Deadside przyjdzie mu walczyć z okropnymi stworami podziemi, a tu przeciwnikiem Michaela jest bliżej nieokreślone Jestestwo, zwące same siebie Legionem. Legion - przez świat umarłych (i za pośrednictwem stworów potępionych), usiłuje wedrzeć się do świata żywych, wiadomo po co. Ciekawe, że władcy Deadside, którzy należą do bóstw i potęg świata voodoo, popierają działania Michaela. Legion – widać, jest tak okropny, że nawet oni go nie trawią.

Wszystko to jest jakby drugim dnem gry. Amatorzy zabaw typu TPP na pewno się nie zawiodą - będą mieli do woli (a czasem nawet aż nadto) biegania, skakania, wspinania się na skalne półki, pływania w stawach i jeziorkach, przełażenia nad rozpadlinami po linach i zawalających się mostach - czyli dość wszystkiego, co drogie ich sercu. Legion jest wcieleniem Zła i pokonanie go daje należytą satysfakcję - tym większą, że gra nie należy do prostych niczym dyszel. Po jej ukończeniu można sobie zatem pogratulować bystrości. Gra zmusza LeRoia do badania świata realnego i Deadside – każe zaglądać do getta, teksaskiego więzienia, londyńskich podziemi i azylu dla obłąkanych; jakby lordowie Deadside chcieli zbadać wszelkie podłości i zbrodnie, do jakich zdolny jest człowiek.

Podczas gry znajduje się też rozmaite wzmacniacze (power-upy), które dodają Michaelowi i Shadowmanowi krzepy oraz zdolności do używania rozmaitych broni. Umyślnie rozdzieliłem te dwie postacie - choć to w zasadzie jeden i ten sam osobnik - bo każdy operuje w innym świecie i ma nieco inne możliwości. LeRoi - na przykład - nie jest tak skoczny jak Shadowman, ale znacznie bardziej wrażliwy na płomienie i upadki z wysokości. Shadowman ma lepsze osiągi fizyczne - ale nie jest nieśmiertelny. Obaj dysponują rozmaitym orężem - sporo czasu kosztuje znalezienie odpowiedniego gnata. LeRoi używa Magnum Desert Eagle'a, który jest prawdziwym narzędziem śmierci. Shadowman ma arsenał nadprzyrodzony. Pistolet, z którym zaczyna przygodę, strzela miniaturowymi błyskawicami, przypominającymi nieco Moc, jaką wredny Imperator chciał zniszczyć Luke'a Skywalkera. Co ciekawe, obaj (LeRoi i Shadowman) mogą nieść innego gnata w lewej i innego w prawej ręce, i używać ich niezależnie od siebie.

Interfejs jest pomyślany całkiem przyjemnie - zwykle gry inspirowane konsolami bywają dla amatorów trudnym orzechem do zgryzienia po ich adaptacji na PC. W tym przypadku jest zupełnie inaczej.

Osobną sprawą są głosy i dźwięki, a także muzyczka w grze. Co prawda, można by mieć pretensje do, powiedzmy sobie, beznadziejnych literacko tekstów (Któż mógłby spać? Jakież sny śnić można w objęciach tłustego węża snu śmierci?), ale podano je głosami zaskakująco wyraźnymi i poprawnymi - w rzeczy samej, Nettie mówi ciężkim akcentem kreolskim, a Strażnik Deadside (nie wiedzieć czemu) przemawia jak skamieniały Irlandczyk (a jest to akcent, na tle którego nawet tykanie zegara brzmi bardzo wybuchowo). Za to muzyka - palce lizać. Słowem jej nie opiszę, trzeba ją wchłonąć uszami...

8

- ⊕ doskonała grafika
- ⊕ zwalająca z nóg muzyka
- ⊕ prosty interfejs sterujący
- ⊕ tu nie tylko chodzi o rozwalanie wroga
- ⊕ klimat
- ⊕ stosunkowo niewysokie wymagania sprzętowe
- ⊖ zadęcie (nie każdy ma ochotę od razu zbawiać świat)
- ⊖ nieco grafomańskie teksty
- ⊖ gra raczej tylko dla tych starszych graczy (o ile jest to wada)

Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy całejki internetowe, księgarnie,gralnie, sklepy komputerowe. Wzruszki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania.

Dorączenia przez Poczte - 10 zł
(Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Dorączenie w 24 godziny - 15zł
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowania - specjalne tekturowe pudełka
Jeśli zamawiasz na fakture VAT - tylko telefonicznie

AIRLINES 2

PROMOCJE

1 RALLY EXTREME (PL) GRATIS*
2 ERA FUTBOLU 2002 (PL) GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dołączy kazdego zamówienia !

REGULAMIN PROMOCJI PRZECZYTAJ!
Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia. Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub płatki i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej gry gratis przy zamówieniu, zostanie przysłana Ci losowo. Promocja nr 4 dotyczy zamówień powyżej 300zł i wydana pomiędzy na 24CD lub darowej przesyłce. Gry z promocji 1-3 mogą być pełnymi wersjami sprzedawanymi. *Do wyczerpania zapasów, potem inna promocja.

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
FAX : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP - PLAY :
WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ: zamów SMS-em wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMSa.

TOP 10

1	MALUCH RECER 19zł	PROMOCJA
2	COSMOPOLITAN V.M. 3 19zł	
3	SIMS GWIAZDA 74zł	
4	EJAY 3 DANCE PL 19zł	
5	SEARCH&RESCUE 4 19zł	
6	CYCLING MANAGER 2 45zł	
7	AIRLINES 2 19zł	
8	PURE PINBALL 19zł	
9	LIVE BILLARDS 19zł	
10	COLIN MCRAE 3 PL 85zł	

Dziesięć najczęściej zamawianych produktów w PLAY.com.pl 25 czerwiec - 20 lipiec 2003

PURE PINBALL

Nowy przełomowy flipper nadchodzi!

- PURE PINBALL jest pełen rewolucyjnych zmian, poczynając od zachwycającej grafiki 3D przez wysokiej jakości animacje do klimatycznej muzyki.
- Grafika 3D ukazująca refleksy światła, połyski metalu,a nawet i odbicia w szkle.
- Pure Pinball zawiera trzy 3D flippery : Racing, War, Trains. Każdy posiada inną grafikę i wyjątkowy model gry.

19zł PL
NOWOŚĆ

WWW.PLAY.COM.PL

TEL. (22) 832 54 30

SMS +48 604 100 500

SZUKAJ W HIPERMARKETACH
4,99 ZŁ
POWYŻSZE GRY - TYLKO W HIPERMARKETACH W CENIE OD 4,99ZŁ
SIECI : TESCO MAKRO REAL LECLERC HYPERNOVA

MAX KIDS 3/2003 już w kioskach. Gra komputerowa Wielkie Polowanie dla dzieci za jedyne 4,90zł wTwoim kiosku od 21.07.2003

GRATIS na płycie - jeden epizod gry SPIDI , oraz dema innych gier: www.maxkids.pl

4,90 ZŁ

MAX GAME 3/2003 Gra komputerowa Airlines 2 za jedyne 19,90zł wTwoim kiosku od 21.07.2003

GRATIS na płycie - pełna wersja gry Beach Volleyball i 4 epizod gry MALUCH RACER oraz recenzje gier.

www.maxgame.pl

19,90 ZŁ

>virus...
> Przejdź na stronę 49

SMS-owy konkurs

Ghost Master

Co można wygrać?

PUDEŁKO Z GRĄ GHOST MASTER PL

– mamy aż 30 egzemplarzy!

Wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

CO TO JEST „POLTERGEIST"?

a) rodzaj złośliwego ducha
b) nazwa amerykańskiego Święta Zmarłych
c) broń, którą można pokonać ducha w grze Ghost Master

Prawidłową odpowiedź proszę przesłać SMS-em pod numer 7164.
Odpowiedź proszę wpisać według schematu:

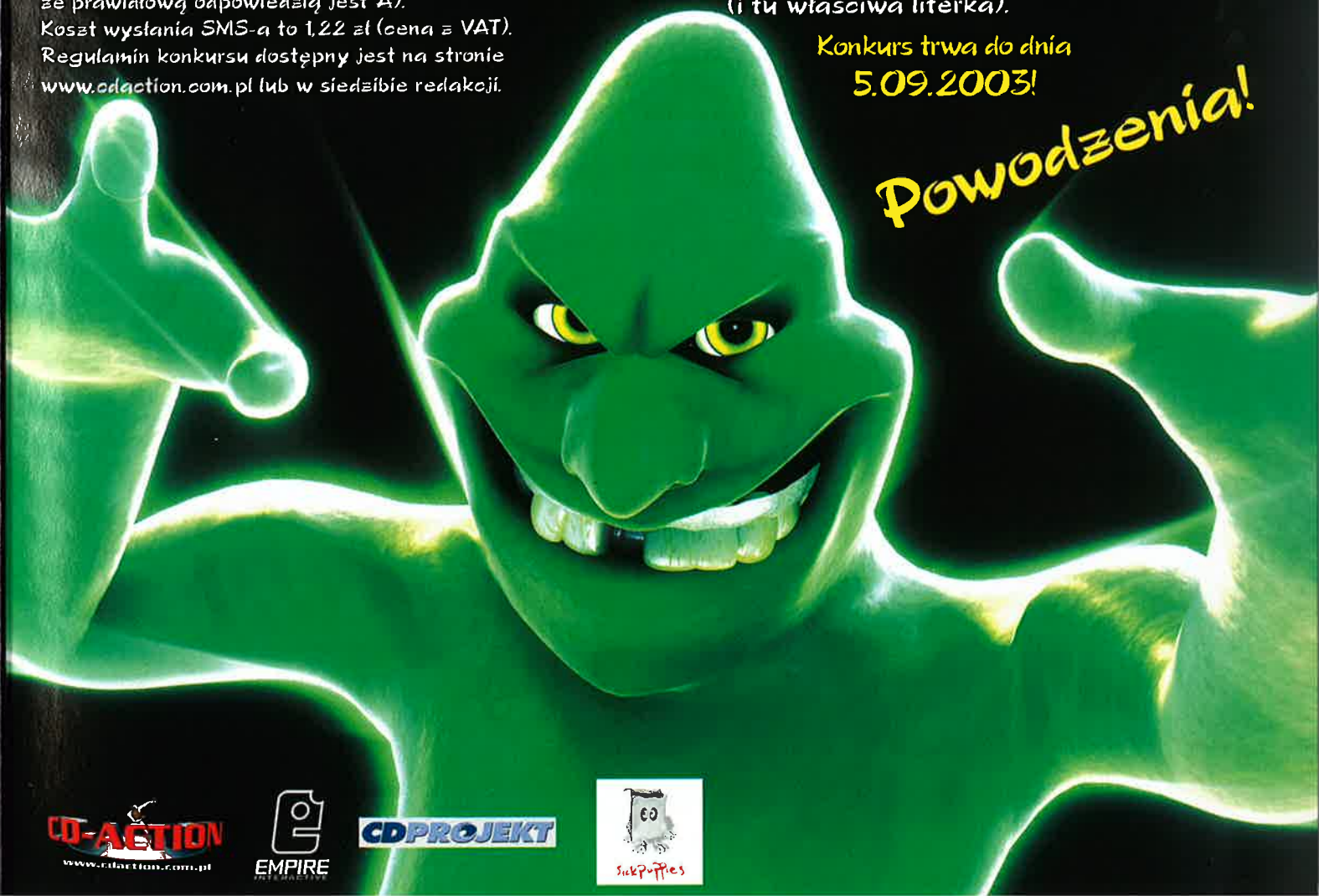
CA.GM.X, gdzie X

- to prawidłowa odpowiedź
(dla przykładu CA.GM.A, jeśli uważasz, że prawidłową odpowiedzią jest A).
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT).
Regulamin konkursu dostępny jest na stronie www.cdaction.com.pl lub w siedzibie redakcji.

Odpowiedzi można także przesyłać na kartkach pocztowych pod adres:
CD-ACTION
UL. SUKIENNICE 6/8
50-107 WROCŁAW (Z DOPISKIEM GM)
Wówczas wystarczy napisać "poprawną jest odpowiedź..." (i tu właściwa literka).

Konkurs trwa do dnia 5.09.2003!

Powodzenia!



CD-ACTION www.cdaction.com.pl
EMPIRE INTERACTIVE
CDPROJEKT
SickPuppies

FLASH

EQ: Lost Dungeons of Norrath

Sony Online Entertainment ujawniło tytuł i pierwsze szczegóły o kolejnym dodatku do najpopularniejszego online'owego role-playa fantasy - EverQuesta. Zgodnie z nimi na fanów czekać będzie ponad 40 dynamicznych (tj. zmiennych) labiryntów, adaptujących się do poziomu, profilu i zachowań drużyny! Ten niezwykły efekt dopasowania osiągnięty został dzięki technologii 'dynamic dungeon', tworzonych doraźnie „podziemi" na potrzeby określonej drużyny i istniejących tak długo, jak długo grają przypisani do niego gracze. Dodatkowym atutem Lost Dungeons of Norrath jest ponadwymiarowy system nagród premiujący długofalowe odgrywanie postaci i w efekcie pozwalający uzyskiwać nagrody znacznie cenniejsze niż zwyczajowe cechy czy przedmioty.

Lost Dungeons of Norrath w sprzedaży pojawi się jesienią tego roku.

www.lostdungeonsofnorrath.com

Wadi Basher

Amerykańskie Imaginations przyznało, że jednym z dwóch realizowanych obecnie przezeń projektów jest Wadi Basher - zręcznościowy symulator samochodów 4x4 zmagających się z bezdrożami Afryki.

Przedzieranie się przez wadi - czyli suche doliny rzeczne charakterystyczne dla Czarnego Lądu - rozpoczniemy jeszcze w tym roku.

www.wadibasher.com

Ritual rezygnuje ze Star Treka

Ritual Entertainment, developer znany choćby z Sin czy Heavy Metal F.A.K.K. 2, poinformował, że wskutek niemożności utrzymywania kilku teamów realizujących projekty oznaczone jako AAA (czyli potencjalne megahity) grupa odpowiedzialna właśnie za ukończonego first-person shootera w świecie Star Trek - Elite Force II, została zwolniona z pracy.

Przypominamy, że Ritual pracuje nad Counter-Strike'iem dla Xboksa i Counter-Strike: Condition Zero na PC.

www.ritual.com

Magic: The Gathering - Battlegrounds

M: tG - Battlegrounds pojawiły się jako jedno z wrażeń na gorąco z E3 - w numerze czerwcowym. Powracamy do nich jednak, gdyż nie tylko wiemy, czym te będą, ale także jesteśmy w stanie zilustrować naszą wiedzę. Magic: The Battlegrounds zaś - w przeciwieństwie do poprzednich gier bazujących na tej ultrapopularnej grze karcianej - będzie grą akcji, w której, i owszem, nadal istnieć będzie 5 kolorów esencji magicznej, mimo to tym razem sukces zależeć będzie zarówno od zdolności doboru odpowiednich czarów-kart, jak i... dobrej koordynacji oko-ręka, niezbędnej do szybkiego zabezpieczania kolejnych „manodajnych" landów.

Magic: The Gathering - Battlegrounds w sklepach pojawi się na Gwiazdkę. Pierwsze obrazki z gry znajdziecie tuż obok.

www.secretlevel.com

US Open 2003

DreamCatcher Games poinformowało, że już we wrześniu rozpocznie się kolejny sezon wirtualnego tenisa dla posiadaczy pecetów i Xboksów. US Open 2003 oferować ma miłośnikom rakiet i piłeczek (a także nadzwyczaj kusych spódniczek zawodniczek) turnieje US Open i Rolanda Garrosa, a

Far Cry - nowe obrazki

Far Cry - gra, która wyrosła - dosłownie - z prezentacji możliwości Crytech engine, zapowiada się lepiej niż dobrze. Dowód znajdziecie poniżej.

www.farcry-thegame.com

Battle Engine Aquila

Brytyjskie Lost Toys poinformowało uroczyście, że już wkrótce pecetowi fani produktów mechopodobnych będą mogli przekonać się, czy uzasadnione były zachwyty posiadaczy PS2 i Xboksów odnoszące się do Battle Engine Aquila.

Battle Engine Aquila to kolejna z gier z kroczącym czołgiem w roli głównej i ukazana w perspektywie pierwszej osoby. Cechą szczególną tytułu jest jednak to, że machin tych jest łącznie... jedna, co oznacza, że przeciwnicy wyposażeni są w standardowe setki czołgów i samolotów. Dodatkowo twórcom Aquili udała się niełatwa sztuka pogodzenia tempa gry akcji ze złożonością strategii, dzięki czemu dostępna i satysfakcjonująca jest dla obydwu grup. Specyfiką pecetowego Battle Engine Aquila będzie, zdaniem twórców, poprawiona oprawa graficzna wyciskająca wszystkie soki z ostatnich generacji kart oraz niestety - brak trybu multiplayer, który być może pojawi się w późniejszym terminie.

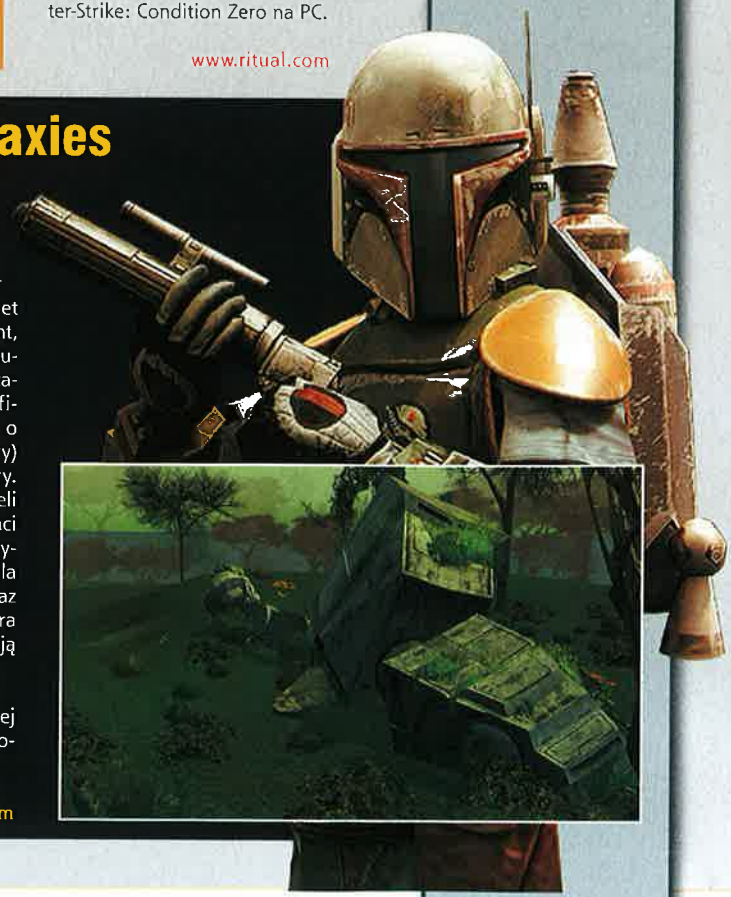
www.battleengine.com

Star Wars Galaxies - nareszcie!

Po blisko roku od pierwotnej daty premiery Star Wars Galaxies: An Empire Divided - pierwsza z gier online w uniwersum Star Wars - duet LucasArts-Sony Online Entertainment, zdecydował się wpuścić rzeszę oczekujących graczy (ponad pół miliona zarejestrowanych użytkowników oficjalnego forum gry mówi wiele o popularności przedpremierowej gry) na powierzchnię ośmiu planet gry. Niestety - jednocześnie fani musieli przełknąć gorzką pigułkę w postaci ceny miesięcznego abonamentu wynoszącego 15 dolarów, co nawet dla Amerykanów nie jest kwotą małą, oraz bolesny fakt, że w dniu premiery gra była niczym więcej jak własną wersją beta.

Niestety, nie wiemy nic o ewentualnej europejskiej premierze Imperium Podzielonego.

www.starwarsgalaxies.com



Apocalyptica - nowe, śliczne

Tytułowymi nowymi ślicznymi są obrazki z trybu multiplayer tego obiecującego shootera TPP, jakimi zechciał podzielić się z nami twórca gry - Konami.

Przypominamy, że wojna z Mrocznym Lordem, władcą Nu-Hadesu, rozpocznie się już we wrześniu.

www.konami.com/apocalyptica

FireStarter - nowe obrazki

Wiele, wiele wody zdążyło przez nas przepłynąć od czasu, gdy po raz ostatni publikowaliśmy screenshoty z FireStartera - first-person shootera ojców S.T.A.L.K.E.R. - GSC Gaming World. Nadrabiamy to niedopatrzenie i prezentujemy najnowsze ujęcie tego domopodobnego projektu.

www.firestarter-game.com

Ciekawostki newsy plotki(?)

także naturalnie korty i graczy oraz możliwość grania za wirtualne niestety pieniądze, które spożytkować można będzie, wykupując dodatkowych graczy, korty, ubrania i inne tenisowe drobiazgi.

www.dreamcatcherinteractive.com

Pirates! i Gamebryo 3D

Duet Firaxis-Atari ujawnił pierwszą z tajemnic skrywających nowych Pirates! Zgodnie z informacjami, engine'em graficznym gry (remake'u pirackiego hitu wszech czasów) będzie Gamebryo 3D - ten sam, który umożliwił zaistnienie Morrowindowi, Freedom Force czy online'owej grze role-playing - Dark Age of Camelot.

www.firaxis.com

VU Games - nie na sprzedaż?

Niekończącej się historii cz. 1253. W poprzednich odcinkach: multimedialny kolos na glinianych nogach - Vivendi Universal, ogłasza katastrofalne wyniki finansowe (twórcza księgowość w modzie) i gotowość sprzedaży gałęzi interaktywnej rozrywki - m.in. Blizzarda i Sierry. Zgłaszają się kolejni potencjalni nabywcy, m.in. Electronic Arts, Microsoft, ostatnio także Take Two Interactive. Jak jednak informują anonimowi, mimo wszystko - zdaniem Agencji Reutera - wiarygodni rozmówcy – dyskusje dotyczące przejęcia utknęły w martwym punkcie, gdyż żadna z ofert nawet nie zbliżyła się do bariery wytyczonej przez Vivendi - 800 milionów dolarów. W tej sytuacji... to już w kolejnych odcinkach.

www.vugames.com

Warcraft planszowy

Marka Warcraft pojawia się w coraz to nowych znaczeniach. Po - naturalnie - znakomitych strategiach czasu rzeczywistego, grach role-playing - online'owej i papierowej (ta ostatnia tworzona jest przez Sword & Sorcery Studios, autorów papierowej wersji EverQuesta), nadszedł czas na grę planszową. Jej przygotowaniem na gwiazdkową premierę zajmie się Fantasy Flight Games, twórca m.in. planszowego Władcy Pierścieni.

www.fantasyflightgames.com

PODWÓJNE EDYCJE TO WYJĄTKOWE WYDANIA NAJWIĘKSZYCH HITÓW Z OFERTY FIRMY CD PROJEKT. DLA WSZYSTKICH MIŁOŚNIKÓW DOBRYCH GIER STANOWIĄ DOSKONAŁĄ OKAZJĘ NA UZUPEŁNIENIE SWEJ KOLEKCJI. JUŻ 4 WRZEŚNIA ODBĘDZIE SIĘ PREMIERA NOWYCH PODWÓJNYCH EDYCJI- WARCRAFT III ORAZ NEVERWINTER NIGHTS, KAŻDY ZESTAW KOSZTUJE JEDYNIE 129,90 PLN!

PODWÓJNA EDYCJA

FORGOTTEN REALMS NEVERWINTER NIGHTS

W sklepach od 4 września

PODWÓJNA EDYCJA NEVERWINTER NIGHTS to zestaw składający się z doskonałej gry RPG - Neverwinter Nights oraz pierwszego oficjalnego dodatku Shadows of Undrentide.
Neverwinter Nights to jedna z najlepszych gier RPG na komputery PC, należy do Wielkiej Trójcy RPG firmy CD Projekt, zaś Shadows of Undrentide wzbogaca przygodę w świecie gry o wiele godzin dodatkowej zabawy i mnóstwo udoskonaleń. Ten zestaw to pozycja obowiązkowa dla wszystkich fanów komputerowego RPG!

PL 129 90 6CD

PODWÓJNA EDYCJA

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

W sklepach od 4 września

Warcraft III to kultowa gra strategiczna stworzona przez firmę Blizzard. Teraz w Podwójnej Edycji jest ona dostępna wraz z dodatkiem Frozen Throne, który wzbogaca rozgrywkę oraz przedłuża grę o czas porównywalny z wersją podstawową! Niesamowita grywalność, nieograniczone możliwości strategiczne i miliony fanów na całym świecie są najlepszą rekomendacją!

PL 129 90 3CD

Chaos Legion na PC!

Idący w ślady Konami - które portuje ostatnio większość własnych najsłynniejszych tytułów - że wspomnę tylko Metal Gear Solid i Silent Hill), inny japoński gigant - Capcom, poinformował, że niedługo po konsolowej premierze Chaos Legion pojawi się także na pecetach.

Chaos Legion jest przedstawicielem gier na PC właściwie nieistniejących - miksem bitewnych gier akcji z - poprzez rozbudowany system rozwoju postaci - role-playing. Najbardziej bodaj znanym przykładem tego typu gier jest Devil May Cry, Onimusha czy nawet Lord of the Rings: The Two Towers, hardcore'owi pecetowcy zaś będą musieli zadowolić się przyrównaniem do serii Kaina – tyle, że do potęgi drugiej, czyli - z kumplami.

Chaos Legion opowiada historię dwóch mistrzów miecza, dysponujących unikatową zdolnością przywoływania grup sprzymierzeńców, niezbędnych, by pokonać 13 poziomów gry. Każdy z siedmiu dostępnych w grze legionów dysponować ma specyficznymi zdolnościami i ekwipunkiem. Wersję PC gry charakteryzować będzie grafika dostosowana do wysokich rozdzielczości (nawet 1600 na 1200).

www.capcom.com

Terminator 3: War of the Machines

Duet Clever Games-Atari potwierdził nasze doniesienia z poprzedniego numeru dotyczące Terminator 3: War of the Machines, czyli pecetowego refleksu ze srebrnego ekranu, na którym już wkrótce zagości trzecia część filmowej serii Terminator.

Terminator 3: War of the Machines i jego konsolowy odpowiednik - Terminator 3: Rise of the Machines - mają wiele cech wspólnych. Pierwszą jest konstrukcja fabuły kampanii single player, w której - wcielając się w postać Arnolda „T800" Schwarzeneggera - będziemy najpierw gnębić ruch oporu przeciw SkyNetowi; w drugiej - już jako przeprogramowany bojownik o wolność - tenże SkyNet zwalczać. Równie interesująco brzmi zapowiedź trybu multiplayer do 32 osób naraz. Bazuje on na koncepcji teamowych gier taktycznych, z wyraźnie zarysowanym podziałem na klasy postaci (łącznie 8 klas). Zwyczajowo - każda z nich będzie mieć swe plusy i minusy - np. znakomite widzenie u T-900 czy zdolność leczenia towarzyszy u ludzi.

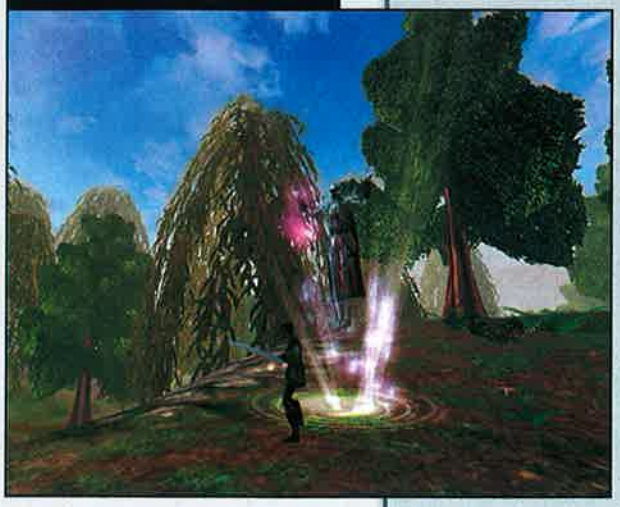
www.clevers.com

Nowe Horizons: Empire of Istaria

Wydaje się, że całe lata upłynęły od chwili, gdy po raz ostatni odwiedziliśmy świat Horizons - online'owej role-playing fantasy tworzonej w skupieniu przez Artifact Entertainment. Od tego czasu zmieniło się wiele, w tym wydawca gry – Atari, którego pozycja rynkowa gwarantuje developerom spokojną przyszłość. Zmienił się także obraz gry, która w chwili obecnej śmiało konkurować może do miana najładniejszego przedstawiciela gatunku.

Horizons: Empire of Istaria, a wraz z nimi ich dziewięć grywalnych ras, otworzą się przed nami w październiku.

www.istaria.com



FLASH

Carmageddon 2004?

Jak informuje brytyjski tygodnik branżowy - "MCV", SCi planuje wskrzesić ultrabrutalne wyścigi - Carmageddon! Kolejna, czwarta część serii miałaby się pojawić już w przyszłym roku.

www.sci.co.uk

Enter the 2,5 miliona Matriksów

Atari poinformowało, że wydany kilka tygodni temu Enter the Matrix - chłodno przyjęta przez krytykę i entuzjastycznie przez fanboyów filmów serii „Matrix" gra, trafiła do domów ponad 2,5 miliona nabywców (w wersjach na wszystkie platformy i na wszystkich rynkach). Podkreślone zostało jednocześnie, że żadna gra nigdy wcześniej nie osiągnęła tego pułapu w tak krótkim czasie.

www.enterthematrix.com

Phantom żyje?

Zdawać by się mogło, że Infinium Labs, twórcy „superkonsoli" pozwalającej grać, oglądać filmy, słuchać muzyki - zapowiedzianej w styczniu tego roku jako pogromca PlayStation 2 i Xboksa jednocześnie (w tę pułapkę wpadł nawet nasz sprzętowiec), ostatecznie darowali sobie po tym, kiedy się okazało, że ich Phantom to w istocie ładnie opakowany i pozbawiony jakichkolwiek zewnętrznych napędów pecet podłączony na sztywno do Internetu. Tymczasem okazuje się, że duch wcale w nich nie upadł, co więcej - szukają obecnie ludzi chętnych, by ci poświęcali czas na testowanie całego systemu.

Więcej o Phantomie - zapewne po sierpniowych Ultimate Gamers Expo.

www.infiniumlabs.com

Tomb Raider - co dalej?

W ledwie parę dni po premierze Tomb Raider: Angel of Darkness Core Design, najwyraźniej niezrażone bardzo chłodnym przyjęciem tego zapowiadanego jako objawie-

Kozacy II: Wojny Napoleońskie

O Wojnach Napoleońskich - pierwszym faktycznym sequelu popularnej strategii czasu rzeczywistego – Kozaków, już kiedyś informowaliśmy. Zdążyło jednak minąć tak wiele czasu, że nie zaskoczył nas wcale widok informacji prasowej w skrzynce pocztowej, ponownie ujawniającej ten projekt.

Kozacy II: Wojny Napoleońskie, czy też raczej Cossacks II: Napoleon Wars, pozwoli fanom strategii raz jeszcze cofnąć się w pierwsze dekady wieku XIX, by jako władcy Francji, Anglii, Prus, Austrii, Rosji, a nawet Egiptu (II kampania Napoleońska) mogli walczyć o dominację w Europie. Atutem nowych Kozaków ma być rozbudowanie (nawet 64 tys. jednostek naraz!), kompleksowość (ponad 150 zróżnicowanych jednostek i 180 typów budowli) oraz wierność (przynajmniej w jakimś stopniu) wydarzeniom historycznym, przejawiająca się w m.in. historycznych kampaniach czy fakcie, że dowódcami armii będą słynne persony tamtych czasów.

Kozackie Wojny Napoleońskie rozpoczną się w przyszłym roku. Wydaniem dzieła Ukraińców z GCS Game World (ludzi od S.T.A.L.K.E.R. i FireStartera) zajmie się niemieckie CDV Software Entertainment.

www.gsc-game.com

Splash Damage i DOOM 3 engine

Brytyjscy twórcy Wolfenstein: Enemy Territory - wyśmienitego teamowego i najzupełniej darmowego, lecz zarazem niestety wyłącznie online'owego first-person shootera (recenzja w numerze) - ujawnili, że ich kolejnym, tym razem bez wątpienia w pełni komercyjnym (czyt. płatnym) dziełem będzie gra stworzona na bazie engine'u... DOOM 3! Niestety, niczego więcej prócz faktu, że szukają chętnych i zdolnych do pomocy, nie wiemy.

www.splashdamage.com

Galeria sztuki Street Fightingu

Japończycy nigdy nie przestaną mnie zadziwiać. Oto, według doniesień z kraju Zachodzącej Wiśni (czy jakoś tak), w Tokio otwarta została galeria sztuki związanej z popularną serią bijatyk Street Fighter. W kolekcji znajdują się m.in. liczące sobie ponad 15 lat szkice z pierwszej części gry. Oglądający mogą także sprawić sobie litograf z grafiką twórcy postaci Chun-Li, wyceniony na, bagatela, 1700 dolarów. Taak. Japończycy nigdy nie przestaną mnie negatywnie zadziwiać.

Battlefield Vietnam

Po fali shooterów, których akcja rozgrywała się w czasach drugiej wojny światowej, nadchodzi potop gier urzeczywistniających wizję wojny wietnamskiej. Kolejnym po Vietcongu i grach serii Medal of Honor czy Men of Valor jest Battlefield Vietnam, czyli pierwszy faktyczny sequel znakomitego Battlefielda 1942.

Twórcy obydwu (z dodatkami - już czterech) tytułów serii Battlefield - Digital Illusions, nie zamierzają zmieniać niczego w sprawdzonej formule gry, dzięki czemu Vietnam - mimo że osadzony w nowych warunkach geograficznych i historycznych, nie powinien sprawiać

wrażenia obcego dla weteranów wirtualnych El-Alamajn, Iwo Jimy i Stalingradu. Podobnie jak wcześniej, gracze (do 64 na pojedynczym serwerze) spełniać będą zróżnicowane funkcje z użyciem zróżnicowanego sprzętu - m.in. kałasznikowów i M-16, ale i czołgów (T-54), samolotów (MiG-21), a nawet śmigłowców! Ciekawe w przypadku tych ostatnich, że będą one zdolne nie tylko przenosić ludzi, ale i inne pojazdy.

www.battlefield1942.com

nie i przełom tytułu, ujawniło kilka szczegółów dotyczących kolejnych części planowanej trylogii. Jak się okazuje - Tomb Raider powróci w nich do korzeni - oldschoolowej akcji, a jego tytuł znów stanie się adekwatny do treści. Innymi słowy, Lar(w)a znów rabować będzie grobowce, a z zapowiadanego thrillera psychologicznego pozostanie - nic.

Kolejna, oby lepsza, część nowej trylogii Tomb Raider - za rok.

www.tombraider.com

Dead to Rights

Namco poinformowało, że już wkrótce, bo jesienią tego roku, Martwy dla Praw (czyli Dead

to Rights) - gra akcji w stylu Maksa Payne'a dostępna już na PlayStation 2, Xboksach i GameCube'ach trafi na dyski twarde domowych pecetów. Exclusive wersji pecetowych stanowić ma poprawiona oprawa graficzna.

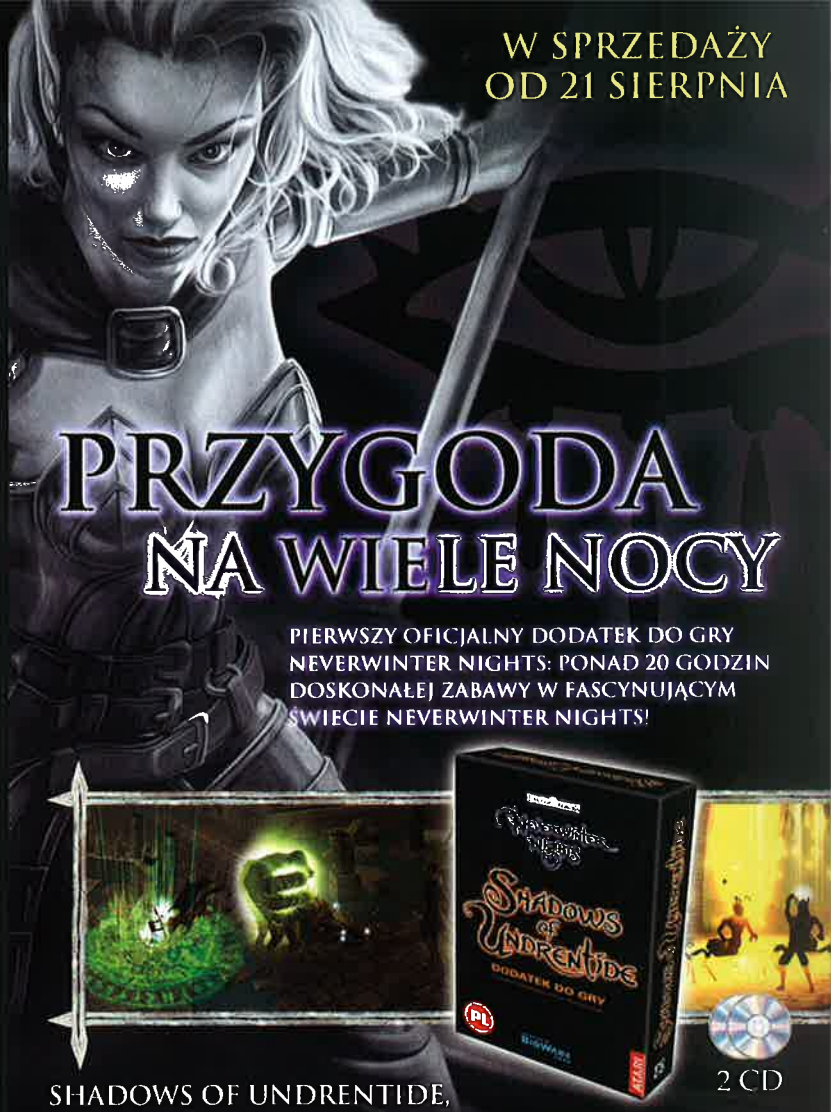
Bohaterem gry jest eksglina - Jack Slate, oskarżony o zamordowanie ojca, który ucieka przed aresztowaniem, próbując jednocześnie znaleźć tych, którzy go wrobili...

www.deadtorights.com

Freedom Fighters

Szwedzko-amerykański duet IO Interactive-Electronic Arts informował przed zaledwie kilkoma miesiącami o zmianie tytułu taktycznego teamowego third-person shootera osadzonego w "czerwonym" Nowym Jorku z Freedom: The Battle for Liberty Island na prostsze - Freedom: Soldiers of Liberty. W tzw. międzyczasie jednak ten ponownie zmienił tytuł na jeszcze prostszy Freedom Fighters. Czy i ewentualnie kiedy Freedom Fighters staną się FF (pozdrawiamy!) lub Fighters - dowiemy się już wkrótce.

www.freedom.ea.com



W SPRZEDAŻY OD 21 SIERPNIA

PRZYGODA NA WIELE NOCY

PIERWSZY OFICJALNY DODATEK DO GRY NEVERWINTER NIGHTS: PONAD 20 GODZIN DOSKONAŁEJ ZABAWY W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE NEVERWINTER NIGHTS!

SHADOWS OF UNDRENTIDE, OFICJALNY DODATEK DO NEVERWINTER NIGHTS TO:

- ponad 20 godzin zabawy w trybie dla jednego gracza,
- pięć nowych profesji (teraz możesz grać m. in. jako zabójca lub tancerz cieni),
- nowe potwory, ponad 30 nowych cech i umiejętności, ponad 50 nowych czarów,
- rozbudowany zestaw narzędzi Neverwinter Aurora, zawierający nowe elementy i tereny (pustynie, ruiny, obszary zaśnieżone),
- ekskluzywna, polska wersja językowa zawierająca dodatkową płytę Audio CD ze ścieżką dźwiękową z gry.

DOBRA CENA 79,90 ZŁOTYCH

PODWÓJNA EDYCJA NEVERWINTER NIGHTS!

Jeśli nie posiadasz jeszcze w swojej kolekcji Neverwinter Nights i Shadows of Undrentide, teraz możesz to zmienić! Kup Podwójną Edycję Neverwinter Nights (zawiera wersję podstawową Neverwinter Nights oraz dodatek Shadows of Undrentide) i zaoszczędź 50 złotych!

W SPRZEDAŻY OD 4 WRZEŚNIA

DEVELOPED BY BIOWARE CORP

NEVERWINTER NIGHTS Shadows of the Undrentide © 2003 Atari. Wszelkie prawa zastrzeżone. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, logo Dungeons & Dragons, Dungeon Master, D&D oraz logo Wizards of the Coast są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc. Wykorzystywane tutaj na mocy umowy przez Atari na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare oraz logo BioWare są znakami handlowymi należącymi do BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. ATARI i logo ATARI są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do ATARI Interactive Inc., należącego do Infogrames Interactive Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki handlowe należą do odpowiednich właścicieli.

www.neverwinternights.com

ATARI

GATUNEK: SPORTOWA

FIFA 2004

Campari

EA Sports zatrudniło do prac nad najnowszą edycją tytułu niejakiego Ericha Rutemoellera, pracownika Komitetu Technicznego Międzynarodowej Federacji Piłki Nożnej (FIFA). Jego rola nie ograniczy się do stricte marketingowej (np. „Rutemoeller wybrał grę EA Sports...", a obok uśmiechnięta facjata fachowca i kciuk do góry). Gracze naprawdę powinni odczuć w Fifie 2004 rękę specjalisty.

Dokładniej, specjalisty ds. organizowania drużyny i przygotowywania założeń taktycznych. Udział w projekcie Rutemoellera oznacza więc większy stopień złożoności gry, możliwość wyboru spośród szerokiej palety taktyk oraz formacji etc. O ile dobrze pamiętam, fani cyklu od dawna zgłaszali postulaty dotyczące zwiększenia liczby opcji tego typu. Widocznie ich wołania nie pozostały niezauważone.

Zrób to sam

Drugą istotną zmianą w FIFIE 2004 będzie zupełnie nowy tryb kariery. Najprawdopodobniej w początkowych jej fazach pokierujemy słabszymi zespołami, by stopniowo zdobywać w Europie uznanie i wspinać się mozolnie na szczyt. Potem gracz albo porzuci starą drużynę i wyciągnie z futbolowego zaplecza następną, albo będzie starał się wybronić zdobytych trofeów. Innymi słowy - nie zabraknie celów do realizacji, tym bardziej, że poziom trudności ma być ciut wyższy niż poprzedniej części (stosunkowo trudnej – głównie w opcjach professional i world class).

EA podreperuje też silnik gry – przy widocznym postępie graficznym FIFA ma zachować przyzwoite wymagania sprzętowe, co przez ostatnie lata wychodziło „elektronikom" całkiem nieźle. Z przekonfigurowaniem engine'u wiąże się wprowadzenie nowego systemu sterowania. FIFA 2004 będzie bardzo prosta w obsłudze i umożliwi graczowi lepsze panowanie nad zawodnikiem, nie tylko tym posiadającym aktualnie piłkę (!). W efekcie konstruowanie nawet najbardziej wymyślnych akcji (na wbiegnięcie, klepkę itp.) nie przysporzy większych problemów, ponieważ gracz sam ustawi sobie wszystkich potrzebnych do przeprowadzenia akcji piłkarzy – bez ingerencji sztucznej (czasami aż za bardzo) inteligencji komputera. Żeby było ciekawiej, EA doda opcję zmiany taktyki podczas trwania akcji. Wyżej wymienione modyfikacje - jeśli nie wprowadzą na boisku dużej swobody, to choć odrobinę przyćmią szablonowość akcji ze starszych gier spod znaku FIFY.

Konkurs rzutu krzesełkiem

Przenieśmy się na moment na murawy stadionów, których zobaczymy w grze od groma, włącznie ze wszystkimi najsłynniejszymi. Lecz nie wygląd boisk zauroczy najbardziej, a wszelkie efekty na nich występujące – odgłosy, zachowanie trójwymiarowych kibiców, muzyka dobiegająca z trybun itd. Przygotujcie się na blisko 300 różnych PPK (Pieśni Prawdziwego Kibica). Kto wie, może za rok EA pokusi się o umieszczenie na stadionach pseudokiboli, rzucających na murawę plastikowymi krzesełkami? Chociaż – zapomniałem, że w ciągu najbliższych sezonów polska liga nie zostanie dołączona do gry...

Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, podczas meczów raz będzie wiał silny wiatr, raz świeciło przyjemne słoneczko, a kiedy indziej lał ulewny deszcz. Zmienność pogody uzależniona będzie od elastyczności silnika. Na razie „elektronicy" niczego nie obiecują, jednak szanse na pojawianie się różnych zjawisk atmosferycznych w czasie jednego spotkania są spore.

Wg informacji, w FIFIE 2004 przewinie się około 10 tys. zawodników z całego świata, 300 zespołów oraz dokładnie 16 lig. W razie ekspresowego ukończenia wszystkich pucharów wirtualnym piłkarzom pozostanie organizowanie internetowych meczów towarzyskich na specjalnie utworzonym w tym celu serwisie EA Sports (tylko dla posiadaczy PC i PS2). Reszta (tj. PS1, X-box, GameCube, GameBoy Advance) zadowoli się „gołym" singleplayerem.

FIFA 2004

Producent: EA Sports

FIFA 2004

ASUS V9950

Niewiarygodna wydajność

www.asus.com

GeForce FX 5900 Series

- Najbardziej zaawansowany, wydajny i generujący obraz najwyższej jakości układ graficzny NVIDIA GeForce FX 5900Ultra/ FX 5900
- Nowa wersja silnika graficznego CineFX™ 2.0 zapewnia efekty specjalne o kinowej jakości
- Najszybsza, 256-bitowa pamięć DDR oraz interfejs AGP 8x
- Technologia ASUS GameFace
- Najszybsza na rynku platforma obsługująca DirectX 9.0 oraz OpenGL 1.4
- Technologia nView, pozwalająca na wyświetlanie obrazu na wielu różnych urzadzeniach
- Bogaty pakiet oprogramowania: ASUS DVD XP S/W Player oraz emocjonujące gry 3D

Technologia ASUS GameFace

Umożliwia jednoczesną grę za pośrednictwem Internetu i prowadzenie wideokonferencji.

Dostępne modele:

- V9950Ultra/Deluxe/256M
- V9950Ultra/TD/256M
- V9950/Deluxe/128M
- V9950/TD/128M

CineFX 2.0 | DirectX 9.0 | OpenGL 1.4 | AGP 8X | TV-out | Dual VGA | 3 YEAR WARRANTY

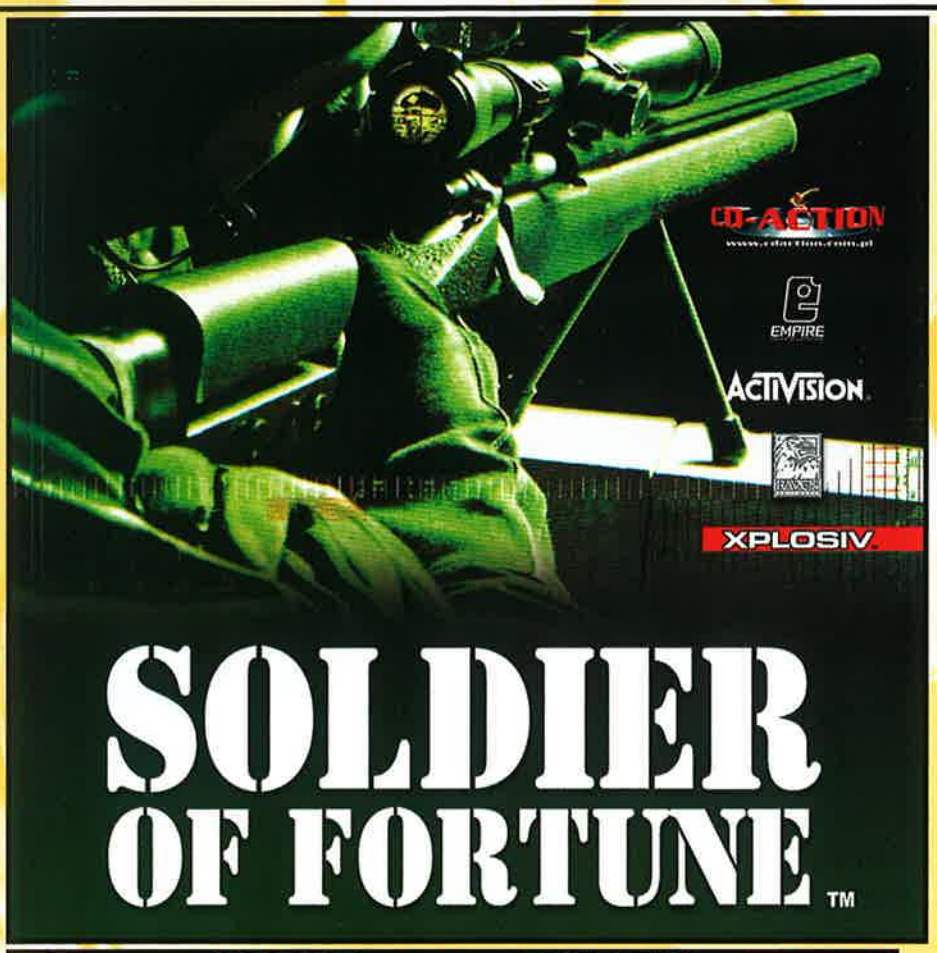
AB S.A.
ul. Koscierzynska 32
51-416 Wroclaw
Tel: 071 3240517
Fax: 071 3240583
www.ab.pl

ABC Data/Actebis PL
ul Annopol 3
03-236 Warszawa
Tel: 022 6760900
Fax: 022 6141616
www.abcdata.com.pl

INCOM SA
55-075 Bielany Wroclaw
ul. Kolejowa 3
Tel: 071 3588000
Fax: 071 3588088
www.incom.pl

Job Vacancy:
Sales Representative
Send your resume to
patryk_wang@asus.com.tw

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY



Ubranko na miarę!

MS graficzny, wygaszacz ekranu NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON

SIEMENS: C45, S45, SL45 (i), ME45, M50, MT50
NOKIA - SMS GRAFICZNY: 3395, 3410, 3510(i), 3590, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310(i), 6590, 6610, 7210, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910, 9210i, WYGASZACZ: 3330, 3350, 3585, 3410, 3590, 5510; SAMSUNG: N600, N620, T100, S100; ERICSSON: T29, T39, T65, T66, T68i, T68, R520, T200

MENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. D807355F31
CIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. L807355F31
CIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. V807355F31

ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. I807355F31
SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. Z807355F31

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:L807355F31).

Dzwonki polifoniczne NR 7928

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON

0 Cent, In Da Club - K808452F31
lizee, Jen ai marre - K834270F31
TB, 9 PM (Till I Come) - K650045F31
lue Cafe, Do nieba - K834238F31
lue Cafe, You may In Love - K795179F31
ornfunk MC's, Freestyler - K671713F31
orysewicz, Kukiz, Bo tutaj ... - K795185F31
usta Rhymes, Break Ya Neck - K834225F31
oolio, Gangstas Paradise - K664800F31
raig David, Rise and Fall - K834842F31
ypress Hill, Rock Superstar - K834837F31
a Hool, Love Parade - K834848F31
ance Nation, Sunshine - K847230F31
r Dre, Still Dre - K834840F31
minem, Sing For The Moment - K849119F31
minem, The Real Slim Shady - K671812F31
minem, Without Me - K664820F31
welina Flinta, Żałuję - K841063F31
lm: Jak rozpętałem II wojnę światową - K849134F31
lm: Mission Impossible - K752942F31
. Fleszar, Kto Panem, Kto Sługa - K849153F31
igi D'Agostino, L'Amour - K671739F31
igi D'Agostino, You Spin Me Round - K849792F31
ej Sokoły - K808446F31

Ich Troje, Pokaż swoją twarz - K834835F31
In-Grid, In Tango - K834239F31
In-Grid, Tu Es Foutu - K752890F31
Jay-z feat. Beyonce, Bonnie & Clyde - K847185F31
K. Krawczyk, Chciałem być - K849103F31
Kate Ryan, Desenchantee - K795316F31
Kate Ryan, Libertine - K834273F31
Kelly Rowland, Dilemma - K774317F31
Kreskówka, Shrek - K834268F31
Lady Pank, Mniej niż zero - K851716F31
Linkin Park, Somewhere I Belong - K795609F31
Liroy, Impreza - K849129F31
Madonna, Express Yourself - K807885F31
Makowiecki Band, Miasto Kobiet - K837615F31
Master Blaster, Hypnotic Tango - K795309F31
Panjabi MC, Mundian To Bach Ke - K807909F31
Red Hot Chilli Peppers, Californication - K668207F31
Scooter, Nessaja - K849157F31
Scooter, Weekend - K847193F31
Shania Twain, Ka-Ching - K795312F31
Simply Red, Sunrise - K834839F31
Snap, Rhytm is a dancer - K841065F31
Star Wars: Imperial March - K658347F31
System of a down, Chop suey - K837576F31

KIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "K", NP.K671731F31
CATEL: ZAMIAST "K" WPISZ "AP", NP.AP671731F31
NY ERICSSON: ZAMIAST "K" WPISZ "SE", NP. SE671731F31

SIEMENS: ZAMIAST "K" WPISZ "SP", NP. SP671731F31
MOTOROLA: ZAMIAST "K" WPISZ "MP", NP.MP671731F31

ŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA.ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:K671731F31).

Dzwonki NR 7228

NOKIA, MOTOROLA, SIEMENS, MITSUBISHI, SENDO

50 Cent, In Da Club - T852114F31
Afroman, Because I got high - T659772F31
Alizee, Jen ai marre, T845951F31
Big Cyc, Każdy facet to świnia - T643792F31
Big Cyc, Świat według Kiepskich - T591277F31
Blue Cafe, You May Be In Love - T723707F31
Borysewicz & Kukiz, Bo tutaj jest ... - T822808F31
Brooklyn Bounce, Club Bizzare - T662350F31
Chad Kroeger, Hero - T861182F31
Coolio, Gangsta's Paradise - T559001F31
Darude, Sandstorm - T484977F31
DJ Bobo, Chihuahua - T843369F31
DMX, Ruff Ryder's Anthem - T852103F31
Dr Dre, Still Dre - T852100F31
Eiffel 65, Blue - T794249F31
Eminem, 8 mile - T723704F31
Eminem, Lose Yourself - T723710F31
Eminem, Without Me - T613894F31
Ewelina Flinta, Żałuję - T830955F31
Film: Beverly Hills Cop - T653933F31
Film: Desperado - T591282F31
Film: Indiana Jones - T646709F31
Film: Kiler - T595444F31
Film: Mission Impossible - T668068F31

Film: Ojciec chrzestny - T30704F31
Film: Pink Panther - T702796F31
Hymn USA - T827063F31
Hymn ZSRR - T827069F31
Ich Troje, Keine Grenzen - T753556F31
In-Grid, In Tango - T834992F31
In-Grid, Tu es foutu - T741189F31
Jan Wayne, Because the night - T676455F31
Kate Ryan, Desenchantee - T742315F31
Kate Ryan, Libertine - T847198F31
Kelly Rowland, Dilemma - T678920F31
Kreskówka: Gumisie - T732064F31
Kreskówka: Kozłołek Matołek - T10431F31
Kreskówka: Sąsiedzi - T820735F31
Kreskówka: Shrek - T582747F31
Lady Pank, Słońcem opętani - T860914F31
Łzy, Oczy szeroko zamknięte - T834994F31
Members of Mayday, 10 In 01 - T732073F31
Metallica, Unforgiven - T603328F31
Panjabi MC, Mundian To Bach Ke - T805376F31
Rezerwa - T10437F31
Scooter, How much is the fish - T847192F31
Scooter, Weekend - T847193F31
Star Wars: Imperial March - T412011F31

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. T1062F31
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "J", NP. J1062F31
SENDO: ZAMIAST "T" WPISZ "SD", NP. SD1062F31

MOTOROLA: ZAMIAST "T" WPISZ "H", NP. H1062F31
MITSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "MI", NP. MI1062F31

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:T1062F31).

olorowe tapety NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA

OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRA NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ.

IA SERIA 30: (3510i, 8910i, 3530, 3560): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"BGNA"** NP. BGNA848905F31
IA SERIA 40: (7210, 6610, 6800, 7250, 6100, 5100): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"BGNB"** NP. BGNB848905F31
IA SERIA 60: (7650, 3650): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"BGNC"** NP. BGNC848905F31
EM: (MY X-5): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"BGSG"** NP. BGSG848905F31

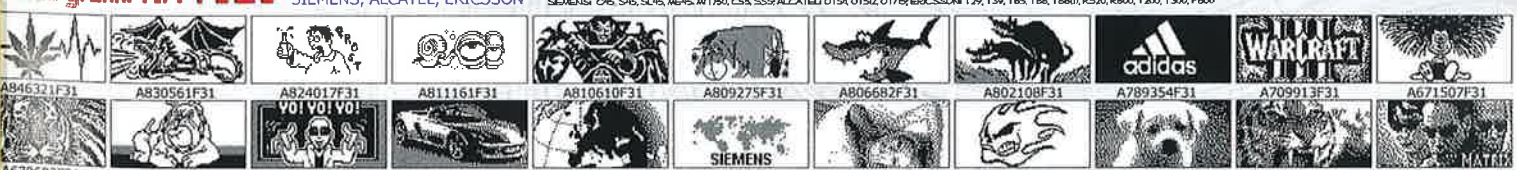
SIEMENS: (S55): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"BGSI"** NP. BGSI848905F31
SONY ERICSSON: (T68i, T300): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"BGSE"** NP. BGSE848905F31
MOTOROLA SERIA 7xx (T720(i), T722(i)): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"BGMT"** NP. BGMT848905F31
MOTOROLA SERIA 3xx (c350): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"BGMS"** NP. BGMS848905F31

LIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY Z ODPOWIEDNIM KODEM. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:BGNA841248F31).

ielkie grafiki NR 7928

SIEMENS, ALCATEL, ERICSSON

SIEMENS: C45, S45, SL45, ME45, MT50, C55, S55; ALCATEL: OT57, OT512, OT775; ERICSSON: T29, T39, T65, T66, T68(i), R520, R600, T200, T300, P800



CSSON: ZAMIAST "A" WPISZ "EB", NP. EB651111F31
MENS: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA, NP. A651111F31

ALCATEL: ZAMIAST "A" WPISZ "P", NP. P651111F31

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:A651111F31).

olorowe logo NR 7428

NOKIA

OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRA NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ LOGO.

A NA TELEFONY **NOKIA: 3510i, 3530 i 5100.**

LIJ SMS NA NUMER 7428, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ BIE, W TREŚCI WIADOMOŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA +4860X600600:XS817751F31).

LOGA NA TELEFONY **NOKIA: 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 8910i.**

ry JAVA NR 7928

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600:JVNE56F31).

Dużo więcej gier znajdziesz w serwisie: WapSter.pl

Speed Chaser

Numer gry: **56F31**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
MOTOROLA SERIA 7xx
SIEMENS SERIA S

Katoo

Numer gry: **55F31**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
MOTOROLA SERIA 7xx
SIEMENS SERIA S

HellCab

Numer gry: **54F31**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
MOTOROLA SERIA 7xx
SIEMENS SERIA S

DeltaBomber

Numer gry: **52F31**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60

ChickWithBricks

Numer gry: **51F31**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS SERIA S

IA 3410: LITERAMI **"JVND"** NP. JVND48F31
IA 6310i: LITERAMI **"JVNA"** NP. JVNA48F31
IA SERIA 30: (3510i, 8910i, 3530, 3560 (95x64)): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVNE"** NP. JVNE56F31
IA SERIA 40: (7210, 6610, 6800, 7250, 6100, 5100): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVNB"** NP. JVNB56F31
IA SERIA 60: (7650, 3650): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVNS"** NP. JVNS56F31
OROLA SERIA 7xx: (720i,722i): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVMT"** NP. JVMT56F31
ENS SERIA M: (M50, MT50): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVSB"** NP. JVSB48F31
ENS SERIA S: (S55): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVSC"** NP. JVSC54F31

AGA!!!
OROLA 720(I) MA ZA MAŁO PAMIĘCI. ABY POBRAĆ NOWĄ GRĘ TRZEBA USUNĄĆ „MOTO GP". JEŚLI SIĘ TEGO NIE ZROBI TO SIĘ NIE ZAINSTALUJE!
OROLA 722(I) MA WYŁĄCZONY ODBIÓR ZAKŁADEK SIECIOWYCH. ABY POBRAĆ GRĘ TRZEBA TO NAJPIERW WŁĄCZYĆ. JEŚLI SIĘ TEGO ZROBI TO GRA NIE DOJDZIE! (WIADOMOŚCI/WIAD. PRZEGLĄDARKI/USTAWIENIA/USŁUGA/ZMIEŃ/ODBIÓR WSZYSTKICH)

Jackpot

Numer gry: **48F31**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA 3410
NOKIA 6310i
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS SERIA M
MOTOROLA SERIA 7xx

Bunkier

Numer gry: **46F31**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA 6310i
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60

t wysłania SMS-a to: numer 7228: 2,44 zł; numer 7428: 4,88 zł; numer 7928: 10,98 zł; Wszystkie ceny są z VAT. Usługa dostępna w sieciach IDEA, ERA, PLUS

GATUNEK: FPP/TPP

Vampire:
The Masquerade - Bloodlines

Wampiry wszystkich klanów Camarilli, radujcie się, albowiem dzień Golkondy – a przynajmniej wybawienia od nudy codziennej egzystencji – jest już bliski! Oto, duet Troika Games-Activision ogłosił plany stworzenia kolejnej gry bazującej na dorobku wightwolfowego Vampire: The Masquerade. Jej pierwsza część – wydana w 2000 Vampire: The Masquerade – Redemption otworzyła oczy wielu na prawdę Maskarady, a nas samych, dzięki temu, że daliśmy ją w pełnej wersji na coverze (w numerze majowym '03), wybawić ma od śmierci w dniu Gehenny.

Vampire: The Masquerade - Bloodlines - pod takim bowiem tytułem przejdzie do historii ten projekt, różnić się będzie zdecydowanie od Redemption. Wcześniejszy to role-playing ukazany w perspektywie trzeciej osoby, obecny jest natomiast w pierwszej osobie liczby pojedynczej. Co ciekawe, nowy projekt tworzony jest w oparciu o Source - technologię, która pozwoliła zaistnieć Half-Life 2! I choć, przynajmniej jak na tę chwilę, efekt nie jest tak imponujący jak Half-Life 2, który nadal śni się nam po nocach i dniach, nie można nie przyznać, że Source także w Vampire prezentuje się bardzo przyzwoicie. Inspirujące były zwłaszcza naturalne ruchy mięśni piersiowych wielkich w przypadku blondwłosej striptizerki...

Perspektywa gry i technologia to nie jedyne cechy łączące Bloodlines z Half-Life 2. Inną cechą wspólną jest... gatunek. Vampire: The Masquerade - Bloodlines śmiało przekracza linię demarkacyjną pomiędzy first-person shooterami a role-playing! Co więcej - akcja w grze ma być szybka, brutalna i naturalnie - bardzo krwawa, a dostępny w grze arsenał maszynek do upuszczania krwi - prócz kłów - bardzo różnorodny. W dłoniach bohaterów i wrogów zamigoczą pistolety, strzelby, ale także ulubiona broń każdego campera - snajperki, a nawet miotacz half-life'owego ognia! Naturalnie, obok nich pojawi się broń podkreślająca specyfikę gry, jak zabójczy dla większości dwunogów pistolet z osinową ostrą amunicją (...i sałatka czosnkowa Czarnego Iwana, bleeh!). Fanów first-person shooterów ucieszy zapewne fakt, że w grze pojawi się taktyczny teamowy multiplayer - swoista walka Światła i Ciemności, w której każda z drużyn ma do wykonania odrębne zadania.

Fani storytellingu, którzy w tej chwili ze zgrozą wpatrują się w słowa „first-person shooter", mogą jednak spać w miarę (bo kto wie, czy jakiś Lupin nie czai się w cieniach) spokojnie. Odpowiedzialnymi za tę krwawą łaźnię są Troika Games - twórcy Grayhawka i Arcanum, firma, której trzon stanowią ojcowie Fallouta - ludzie, którzy nie tylko świetnie znają pojęcie role-playing, ale sami współtworzyli jego definicję! Stąd też jakiekolwiek obawy, że w Bloodlines z całego odgrywania roli pozostanie nazwa w materiałach prasowych - są kompletnie nieuzasadnione. W grze istnieć będą tony zróżnicowanych dialogów i deuseksowa wolność wyboru sposobu rozwiązania kolejnych problemów. Zresztą - o gatunkowej przynależności świadczy fakt, że na E3 nowy Wampir otrzymał nominację do nagród targów jako Best Role-Playing Game (ostatecznie do domu zabrał ją xboksowy Fable).

Twórcy gry zapewniają, że Bloodlines będzie w pełni zgodne z publikacjami White Wolfa - jedynego pana Świata Mroku i twórcy Vampire: The Masquerade. Wierność role-playowemu oryginałowi widać najlepiej w procesie kreacji i późniejszym rozwoju bohatera. Bloodlines rozpoczniemy od wyboru jednego z siedmiu klanów Camarilli

W to zagramy już wkrótce!

(wybór nie jest zwykłą formalnością, gdyż każdy z nich ma swe mocne i słabe strony, co będzie mieć wpływ na rozgrywkę), którego członkiem zostanie świeżo przemienione, a kierowane przez nas Dziecko. W miarę upływu czasu (i krwi) moc naszego mrocznego alter ego będzie rosnąć. Co przy tym ciekawe - możliwość decydowania, w jakim kierunku rozwijać postać, pozostawiona zostanie graczowi. To za sprawą punktów doświadczenia, gromadzonych jako nagroda za wykonywanie kolejnych zadań i eliminowanie (rozmaitymi sposobami, nie tylko poprzez pociągnięcie spustu niesionej broni) przeszkód. Punkty te wydawane będą na zakup kolejnych z 12 dyscyplin, np. ponadludzkiej siły i szybkości, możliwości pozostawania niewidocznym czy nawet niewidzialnym, a nawet kontrolowania umysłu ofiar - już sprzymierzeńców! Tym sposobem możliwe będzie kończenie gry starszym - specem od ciężkiego sprzętu, ale także niewidzialnym łowcą, a nawet - mroczną kusicielką, która wcale nie musi dźwigać broni innej niż swe własne ciało.

W papierowym oryginale i poprzedniej części serii dyscypliny aktywowane były dzięki puli krwi czy raczej, jak mawiają wampiry z dobrych domów - vitae. To świadczy, jak ważną rolę odgrywać będzie odpowiednie odżywianie się - czyli regeneracja sił witalnych. Akcja gry toczy się w gotyckim Los Angeles (wyobraźcie sobie batmanowe Gotham i dodajcie Bulwar Zachodzącego Słońca), okazji więc, by się pożywić (lub zginąć próbując), nie powinno zabraknąć. Miasto Aniołów zamieszkane jest bowiem nie tylko przez ludzi i innych przedstawicieli fauny, lecz w zasadzie wszystkich przedstawicieli Świata Mroku: są wampiry (także przedstawiciele Sabatu), na pewno łowcy wampirów, z pewnością zombi (w tym vozhd), bez wątpienia wilkołaki. Podejrzewam na swój prywatny użytek, że wśród przeciwników znajdą się także magowie, może zjawy i changellingi... Podejrzenie takie uzasadnia fakt, że takowe pojawiły się już w poprzednim komputerowym Vampire - Redemption, więc - czemu by nie teraz.

Vampire: The Masquerade - Bloodlines to pewny hit. Mix role-playing i first-person shooterów, tworzony w oparciu o popularną licencję White Wolfa i najlepszą dostępną obecnie technologię - Source - przez ludzi, których gry wytyczały kamienie milowe historii gier komputerowych - to brzmi jak ucieleśnienie marzeń wielu graczy. Aż żal, że tę Golkondę osiągniemy dopiero w przyszłym roku. Do tego czasu... "Dobranoc", kimkolwiek jesteś.

Vampire:
The Masquerade - Bloodlines
Producent: Troika Games

Virgil tuż po morderczym pościgu motocyklowym.

GATUNEK: FPP/TPP

The Great Escape

Campari

Lubisz uciekać? Oszukiwać przeciwnika, unikając otwartej konfrontacji? Miesiącami planować coś, co może nie wypalić i jeszcze bardziej cię pogrążyć? Jak wiele jesteś w stanie zaryzykować? „The Great Escape" (Wielka ucieczka) skoryguje część odpowiedzi na powyższe pytania.

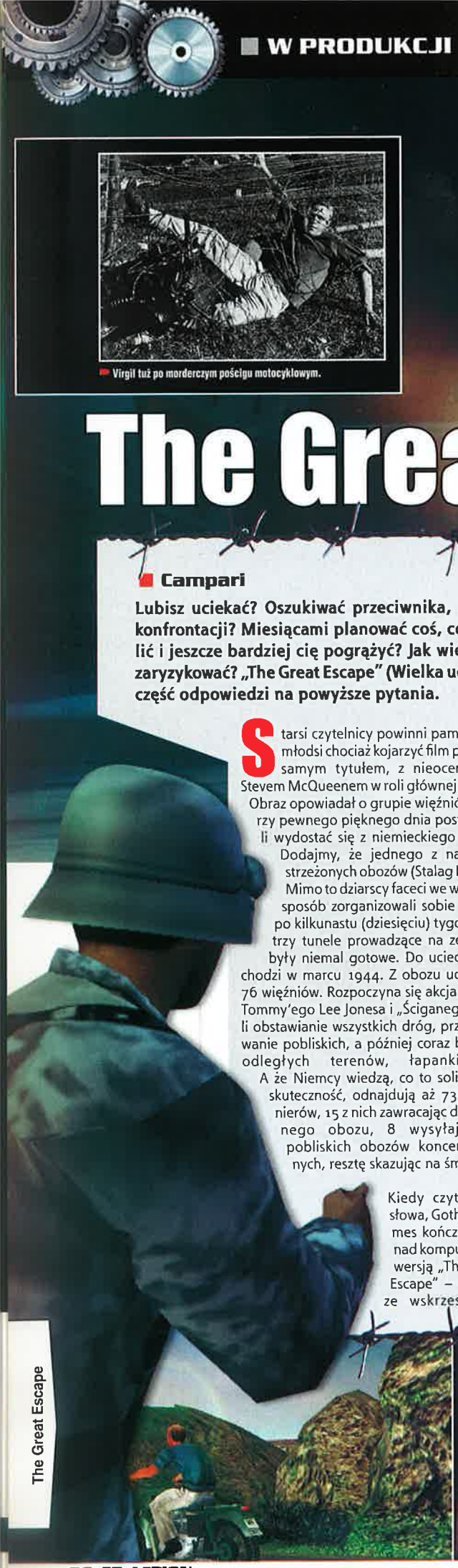
Starsi czytelnicy powinni pamiętać, a młodsi chociaż kojarzyć film pod tym samym tytułem, z nieocenionym Stevem McQueenem w roli głównej (1963). Obraz opowiadał o grupie więźniów, którzy pewnego pięknego dnia postanowili wydostać się z niemieckiego obozu. Dodajmy, że jednego z najpilniej strzeżonych obozów (Stalag Luft III). Mimo to dziarscy faceci we wzorowy sposób zorganizowali sobie pracę i po kilkunastu (dziesięciu) tygodniach trzy tunele prowadzące na zewnątrz były niemal gotowe. Do ucieczki dochodzi w marcu 1944. Z obozu ucieka aż 76 więźniów. Rozpoczyna się akcja w stylu Tommy'ego Lee Jonesa i „Ściganego", czyli obstawianie wszystkich dróg, przeczesywanie pobliskich, a później coraz bardziej odległych terenów, łapanki etc. A że Niemcy wiedzą, co to solidność i skuteczność, odnajdują aż 73 uciekinierów, 15 z nich zawracając do głównego obozu, 8 wysyłając do pobliskich obozów koncentracyjnych, resztę skazując na śmierć.

Kiedy czytacie te słowa, Gotham Games kończy prace nad komputerową wersją „The Great Escape" – właśnie ze wskrzeszonym McQueenem, a dokładniej Virgilem Hiltsem, bo tak brzmiało imię i nazwisko bohatera filmu. Choć produkt Gotham Games nie miał na tyle pokaźnego budżetu, żeby można było pozwolić sobie na odpowiednie spreparowanie głosu Steve'a i skopiowanie jego postaci do gry, Virgil składający się z polygonów będzie podobno przypominał 'oryginał'63' pod wieloma względami. Jeśli LucasArts udało się zrobić grę z bohaterem niemal takim samym jak Harrison Ford (Indiana Jones and the Emperor's Tomb), nie widzę przeszkód, by wkrótce z ekranu monitora zamachał do nas sam Steve. W obu przypadkach centralne postacie są na tyle ważne, że grzechem byłoby nie upodobnić ich do, powiedzmy to wprost, niezastąpionych pierwowzorów.

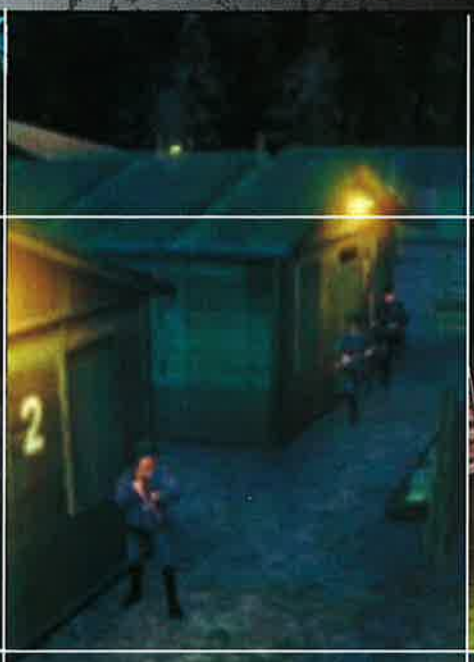
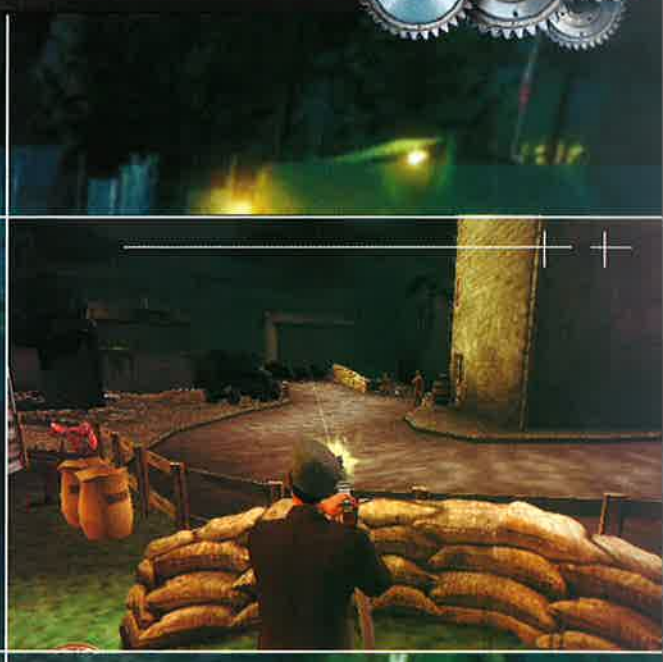
Fabuła została streszczona na początku tekstu. Będzie ściśle podążać za filmową, tak więc naczelnym zadaniem Virgila i jego kompanów (MacDonald oraz Hendly) pozostanie wydostanie się ze Stalag Luft III. Oczywiście gracz napotka na mnóstwo skomplikowanych zadań. Wątpię, aby Gotham ograniczyło misje do schodzenia pod ziemię i wykonywania dziennej dawki wykopów. Typów misji będzie dużo – począwszy od klasycznego czajenia się i unikania Nazistów, przez samą ucieczkę (zapowiada się ciekawy, dynamiczny etap na miarę Medal of Honor i słynnej plaży), skończywszy na walce z Niemcami na terenie olbrzymiego zamku, na lotnisku, w szpitalu i pociągu. Najprawdopodobniej w kilku miejscach gra zboczy ze ścieżki wytyczonej przez film – choćby po to, aby zaskoczyć nawet największych amatorów „The Great Escape". W sumie Gotham odda w nasze ręce 20 rozbudowanych plansz.

Każda z postaci, jak na współczesne standardy przystało, będzie dysponowała indywidualnymi cechami, nieobecnymi u reszty załogi. I tak, Hilts specjalizuje się w otwieraniu drzwi – niekoniecznie za pomocą klucza... Z kolei MacDonald biegle „szprecha" po niemiecku, co znacznie upraszcza kwestię podszywania się pod niemieckich oficerów. Stawkę uzupełnia Hendly, tj. specjalista od czyszczenia kieszeni wroga. Wszyscy razem tworzą unikatowy zespół, prawdziwy Tercet Egzotyczny, Ich Troje, postrach poukładanych, pedantycznych Niemców. Powiedziałbym nawet – zespół nie do zdarcia, skazany na sukces.

Pytanie tylko (jak najbardziej uzasadnione) – w jak dużym stopniu „Wielka ucieczka" powieli formułę z niedawnego Prisoner of War? Tytułu, bądź co bądź, świeżego i pozostającego w pamięciach graczy. Odpowiedź może być jedna: w dużym, choć Gotham Games milczy na ten temat. Myślę, że po The Great Escape należy spodziewać



W to zagramy już wkrótce!

się przede wszystkim wartkiej akcji, a ta często bywa zgrabnym połączeniem motywów znanych z różnych gier czy filmów. Przygotujcie się na odpieranie mas żołnierzy (przydadzą się klasyczne wojenne pukawki) oraz szaleńcze rajdy ciężarówkami, jeepami i motocyklami - McQueenowi zakręciłaby się w oku łezka...

Gdybym napisał, że The Great Escape pretenduje do miana jednej z najważniejszych gier roku, pewnie część czytelników popatrzyłaby na mnie krzywym wzrokiem. Faktycznie, Gotham nie należy do czołówki producentów gier komputerowych, a co za tym idzie – nie operuje odpowiednimi środkami do zorganizowania gigantycznej kampanii reklamowej, lecz nie zapominajmy o żelaznej zasadzie. Dobry produkt obroni się sam. Jestem przekonany, iż „Wielką ucieczkę" na to stać. Polska premiera – najpóźniej na jesień.

The Great Escape
Producent: Gotham

eXtra Gra 100% Sportu
Soccer Manager
Wejdź do fantastycznego świata futbolu - zbuduj własną drużynę marzeń i zmierz się z innymi w najlepszych ligach Europy. Teraz możesz trenować zawodników, szukać nowych talentów, sprzedawać i kupować piłkarzy, negocjować kontrakty reklamowe i pozyskiwać sponsorów. Tylko od Ciebie zależy jak ustawisz swoją drużynę i jak każesz jej grać. Sprawdź czy jesteś dobrym menadżerem klubu i trenerem piłkarzy!

PL
19 99 ZŁOTYCH
Już w sprzedaży. Szukaj w każdym kiosku.
© 2002 Heartline Software GmbH.
Wydawca JoWooD Production Software AG
JoWooD

GATUNEK: FPP/TPP

Full Throttle
Hell on Wheels

Ireneusz 'Neko' Miler

Zaiste, zapanowała swoista moda na remake'i. Gdzie się nie obrócimy, bombardowani jesteśmy starymi przepisami, z jakże nowymi i nierzadko zakręconymi składnikami, częstokroć oferującymi całkowicie nowe dania. Jednak nieczęsto tak się zdarza, aby stary hit sprzed lat opakowany w nowe – marketingowo wymuszone – wdzianko oferował coś więcej niżeli tony efekciarskich bajerów, okupionych coraz częściej umykającą grywalnością. Ale może marudzę za bardzo i gra, którą mam okazję zapowiadać, okaże się wyjątkiem potwierdzającym regułę?

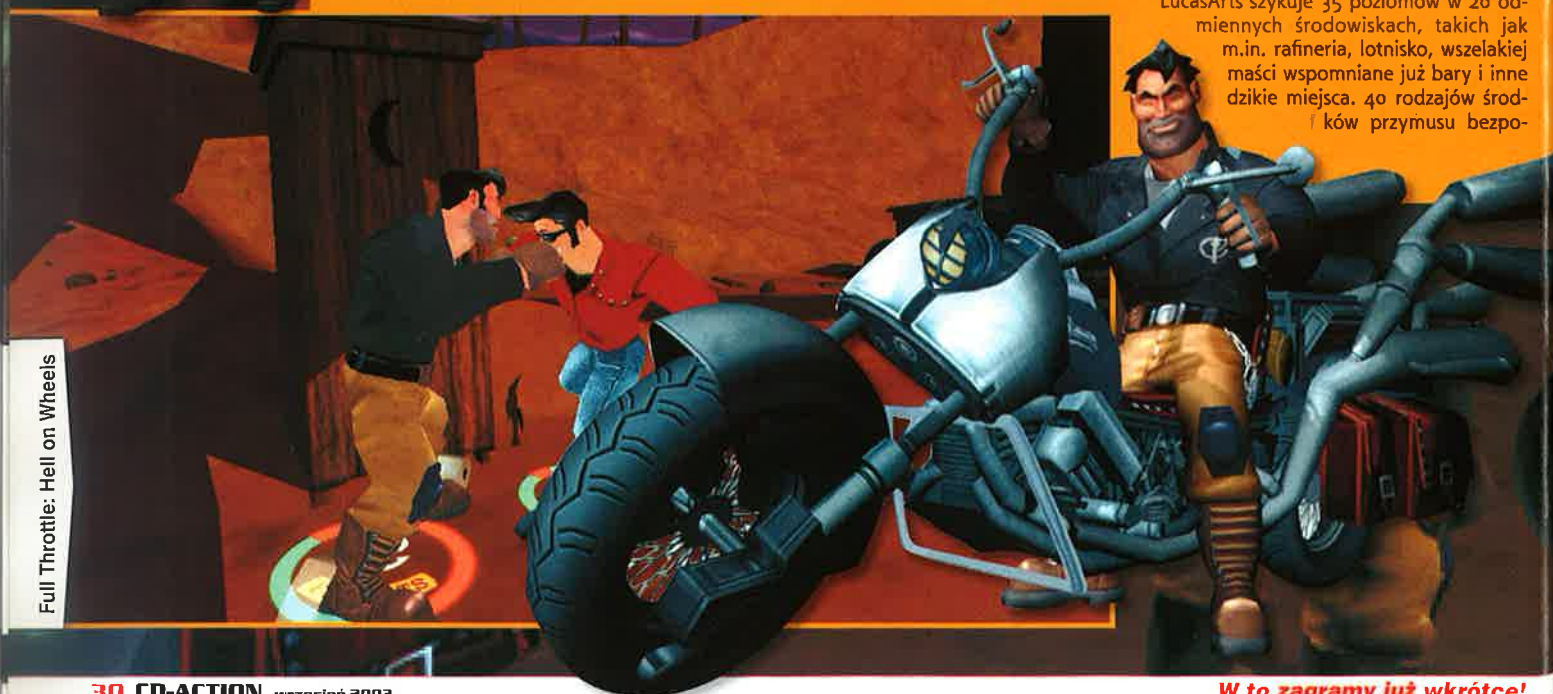
Starzy wyjadacze zapewne pamiętają hicior z ubiegłego tysiąclecia o nazwie: Full Throttle. Ci, którzy pamiętają – wiedzą, ci, którzy nie znają - niechaj słuchają. W grze wcielaliśmy się w typka – Ben mu szło - jedynie słusznej postury i mającego mało skomplikowaną osobowość, wyrażającą się w jednym prostym, a jakże charakterystycznym elemencie swego jestestwa. Otóż Ben potrafił skutecznie skasować jakiegokolwiek nieszczęśnika, który miał pecha stanąć na jego drodze. A że ów twardziel miał cały gang harley'owców pod sobą, tak więc siłą rzeczy nieustannie ktoś mu stawał na odcisk. Nie sądźcie jednak, że Full Throttle to była zwyczajna mordownia bez większych aspiracji. Nic z tych rzeczy. Była to przecież przygodówka (ze sporą ilością akcji), w swoim czasie zbierająca mnóstwo pochlebnych recenzji. I nawet po tych niespełna dziesięciu latach, które nas dzielą od jej premiery, gra dalej przyciąga oko.

Panowie z LucasArts, nie szczędząc sił i środków, postanowili odnowić stary przebój. Po raz wtóry ujrzymy zakazaną mordę Bena, usłane autostradami potężne połacie zaoranego gruntu, ewentualnie pustkowia z porozrzucanymi co kilkaset kilometrów ordynarnymi spelunami, barami czy innymi zajazdami. A wszystko to tylko otoczka, będąca dodatkiem do świata gangów harley'owców. Sielskie życie. Do czasu, aż odkrywasz przerażającą prawdę. Jakiś ważniak ośmielił się zagrozić naszym bohaterom i coś chytrzy z miastem oraz autostradami.

Jeden czort wie, co on tam tak naprawdę kombinuje. Wiemy jedno. To nie przelewki, i nasz Ben czym prędzej musi zakasać rękawy i wziąć się do roboty.

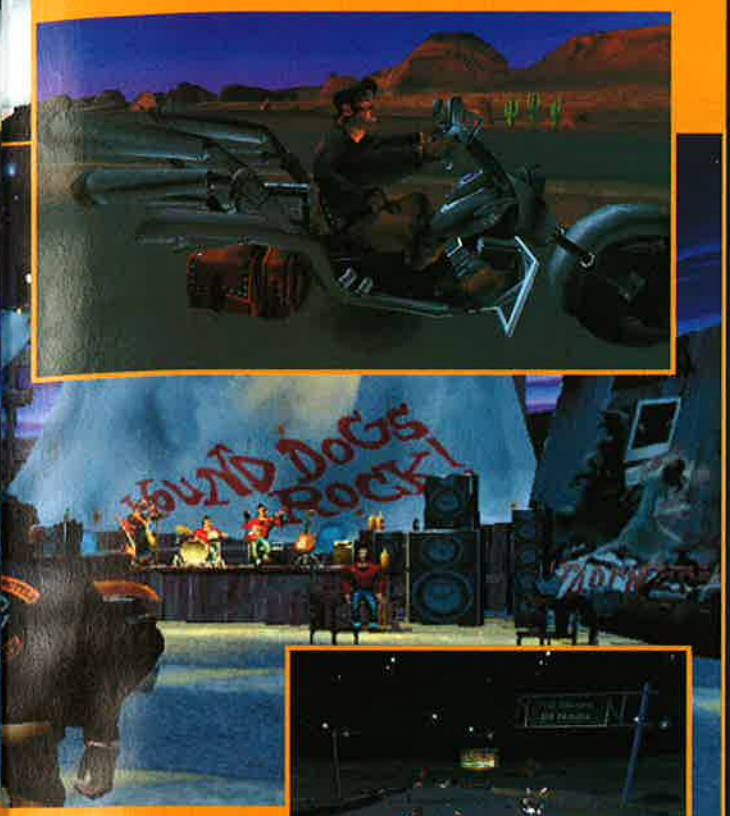
Gra w przeciwieństwie do prequelu zaoferuje grafikę w pełnym 3D. Koniec z systemem point'n'click i tradycją prawdziwych, dwuwymiarowych przygodówek, które darzę niesamowitą estymę. No, ale widocznie tak musi być. Odbiorca robi się może coraz mniej wymagający albo – co bardziej prawdopodobne – producenci gonią mamonę na każdym kroku. Mniejsza z tym. Zostawmy te dywagacje na inną okazję. Zamykając ten akapit, należy stwierdzić, że Full Throttle: Hell on Wheels będzie bardziej grą akcji, z dużym natężeniem latających kończyn i butelek, niżeli przygodówką. Znieśmy tę zniewagę z godnością i jedźmy dalej.

LucasArts szykuje 35 poziomów w 20 odmiennych środowiskach, takich jak m.in. rafineria, lotnisko, wszelakiej maści wspomniane już bary i inne dzikie miejsca. 40 rodzajów środków przymusu bezpo-



Full Throttle: Hell on Wheels

W to zagramy już wkrótce!



średniego (by wspomnieć chociażby butelki, krzesła, łańcuchy i oczywiście potężny cios w roli przewodniej) zagwarantują nam radosny spektakl w stylu bondowo-rambowych kreacji. Hmm... mam mieszane uczucia. Gdzieś nam się zatraca przygoda na rzecz rąbaniny. O muzyce można powiedzieć tyle, że będzie i z pewnością możemy oczekiwać mocno rockowych kawałków.

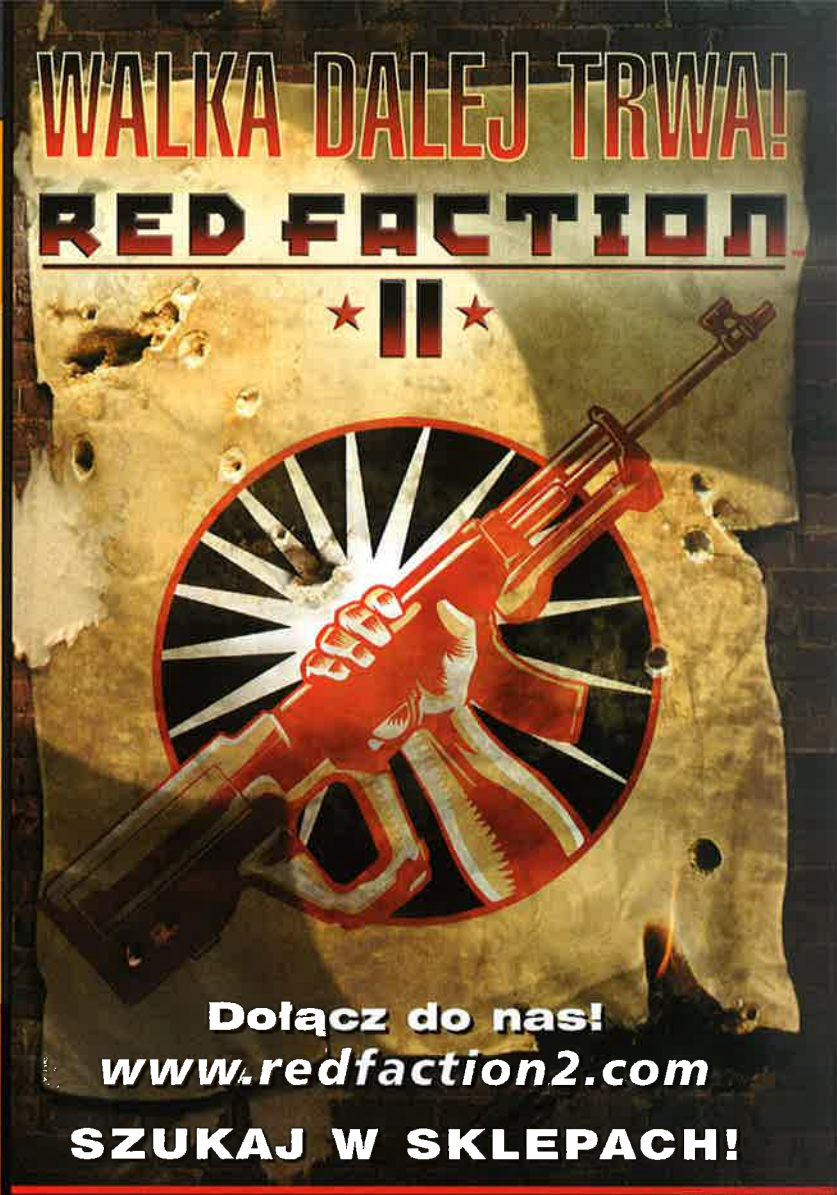
Gra ma się pojawić jeszcze w tym roku (może przed świętami) i nie pozostaje nam nic innego, jak tylko mieć nadzieję, że ujrzymy przynajmniej po części klimat sprzed lat, gdy to byliśmy młodzi i gniewni (stary pryk się odezwał – kto był, ten był) ;-). Czas pokaże...

Full Throttle: Hell on Wheels
Producent: Lucas Arts

W to zagramy już wkrótce!

WALKA DALEJ TRWA!

RED FACTION II

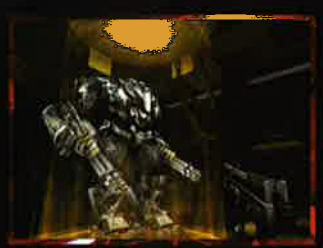


Dołącz do nas!
www.redfaction2.com
SZUKAJ W SKLEPACH!

Przebijaj się przez ściany i podłogi dzięki technologii Geo-Mod™

14 unikalnych broni z możliwością strzelania z obu rąk

Eliminuj przeciwników korzystając z dostępnych w grze pojazdów i pancerzy bojowych



Wciągająca fabuła gry, z różnymi zakończeniami i Lance Henriksen jako narrator

Walcz z w pełni modyfikowalnymi botami w trybach Deathmatch, CTF, Arena i Trofeum,

THQ www.thq.com Outrage volition PC CD-ROM

Lem LICOMP•EMPIK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp Empik Multimedia Sp. z o.o.,
ul. Obornicka 11a, 02-948 W-wa
tel./fax: (0-22) 651 73 od 24 do 26

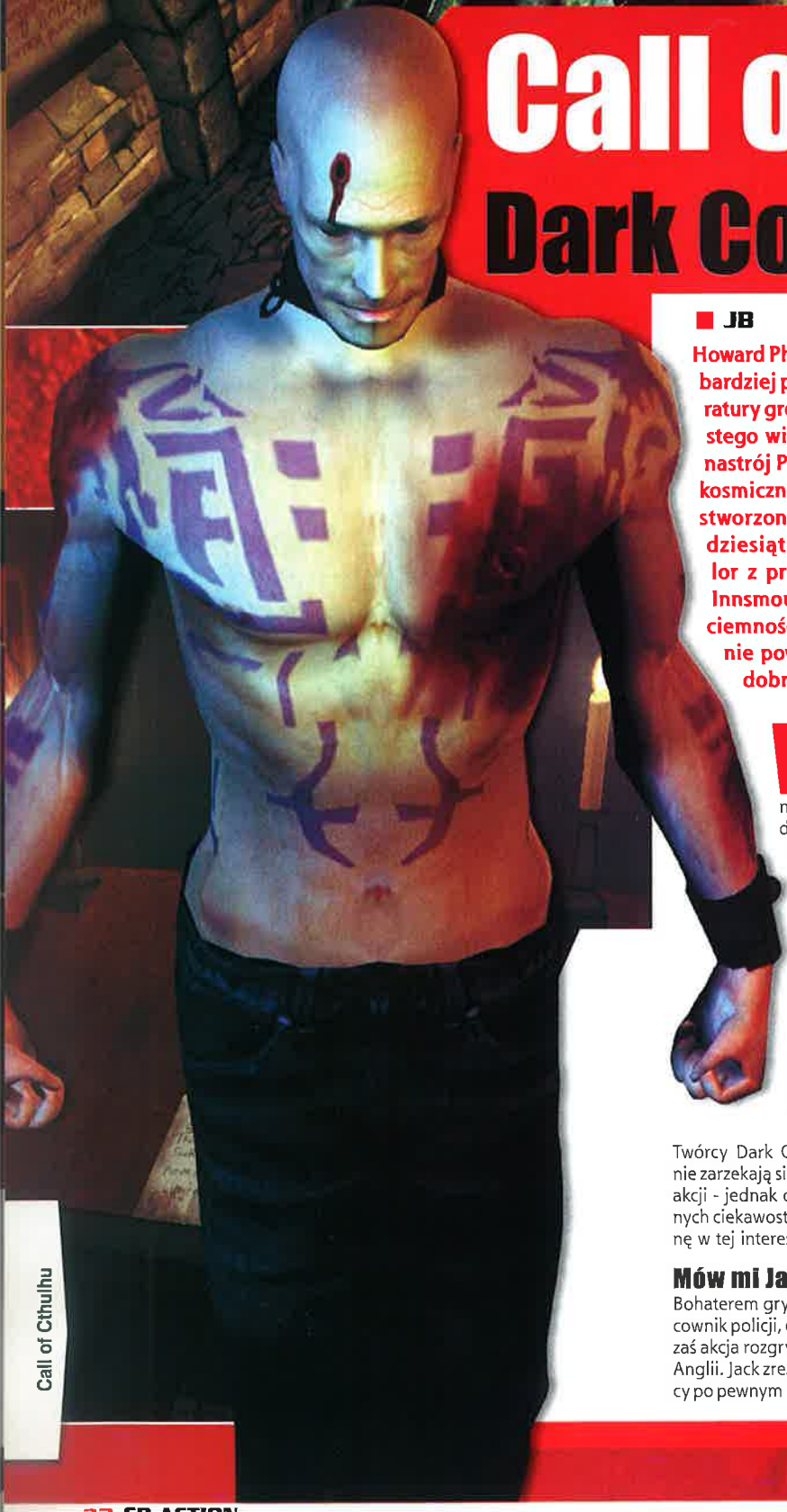
lem@lem.com.pl • www.lem.com.pl

THQ Inc., 27001 Agoura Rd. Suite 270, Calabasas Hills, California 91301

Red Faction ™ & © 2002 - 2003 THQ Inc. Stworzone przez Outrage Games oraz Volition, Inc. Używa Bink Video. Copyright © 1997-2003 dla RAD Game Tools, Inc. Używa Miles Sound System. Copyright © 1991-2003 dla RAD Game Tools, Inc. Red Faction™, Geo-Mod™ Technology, Outrage Games, Volition, THQ i ich odpowiednie loga są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe loga, znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i stosowanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.

GATUNEK: HORROR/FPP

Call of Cthulhu: Dark Corners of Earth



JB

Howard Philips Lovecraft był najbardziej płodnym pisarzem literatury grozy początku dwudziestego wieku. Łączył on gotycki nastrój Poego i dodawał własną kosmiczną wizję świata, wraz ze stworzoną mitologią. Napisał dziesiątki opowiadań: "Kolor z przestworzy", "Cień nad Innsmouth" czy "Szepczący w ciemnościach". To tytuły, jakie nie powinny być obce fanom dobrego horroru...

Wśród gier komputerowych tak naprawdę nie ma miejsca na znośne horrory, bowiem dobry nastrój można wytworzyć jedynie cierpliwym i starannie zaplanowanym scenariuszem, w którym akcja nie musi odgrywać ważkiej roli. Niestety większość konsumentów oczekuje akcji (a przynajmniej tak sądzą twórcy gier)! (Osobiście nie potrafię ścierpieć serii Resident Evil i całego gatunku survival horror.)[Zagraj w Silent Hill - gem]

Twórcy Dark Corners of Earth oczywiście nie zarzekają się, że gra będzie pozbawiona akcji - jednak obiecują, że będzie dużo innych ciekawostek, które przyćmią strzelaninę w tej interesującej produkcji.

Mów mi Jack

Bohaterem gry jest Jack Walters - były pracownik policji, obecnie prywatny detektyw, zaś akcja rozgrywa się w latach 20 w Nowej Anglii. Jack zrezygnował z poprzedniej pracy po pewnym incydencie, kiedy to pojechał na miejsce, w którym słyszano strzały, a w godzinę później, gdy przyjechało wsparcie, znaleziono go ledwie żywego z przerażeniem wypełniającym jego oczy. Nie znaleziono nic, co wyjaśniałoby sprawę.

Od tamtego czasu Jack wynajmuje się do spraw, o których wie, że są połączone z tym, co zobaczył w starym domu pod Bostonem. Szuka prawdy na temat istoty wszechświata i pozycji człowieka w tej ogromnej machinie.

I oto nadeszła wiekopomna chwila dla naszego bohatera - dostał on zlecenie odnalezienia pewnej osoby, która zaginęła w tajemniczym miasteczku Innsmouth. A o tym ostatnim krążą różne dziwne plotki. No cóż, pora zebrać manatki i rozejrzeć się nieco na miejscu...

A TAKI bajer to kiedy widziałeś, panie!?

No i szykuje się kolejny horror FPP, który rzuci nas na kolana... Słyszeliśmy to już kilka razy, jednak panowie z Headfirst mają w kieszeni kilka dobitnych faktów, czemu to właśnie ich konik miałby wygrać zawody.

Po pierwsze, ekran z gry będzie wyglądał tak, jakbyśmy samodzielnie chodzili po Innsmouth i innych ciekawych miejscach. Co to znaczy? A, znaczy to tyle, że koniec z wymyślnymi celowniczkami i fikuśnymi panelami pokazującymi dokładnie to, ile mamy amunicji, życia czy czego tam jeszcze. I tak oto, od czasu do czasu trzeba będzie zapewne zajrzeć do torby, czy mamy jeszcze trochę naboi na czające się w mroku poczwary.

System żywotności postaci jest zdecydowanie odmienny od tego w innych grach FPP. Jeżeli zatem dostaniemy w trzewia, zaczniemy szybko krwawić (oczywiście jeżeli przeżyjemy taki atak) i w błyskawicznym tempie trzeba będzie się taką raną zająć. Jeśli dostaniemy w nogę, zaczniemy kuleć - przez

co ucieczka stanie się zdecydowanie za trudna. Gdy trafią nas w rękę, obrażenia spowodują, że korzystanie z broni może być nawet niewykonalne. Przy obfitym krwawieniu ukrycie się będzie dość trudne - będziemy za sobą zostawiać czerwoną smugę mówiącą „tędy przechodziłem". Ciekawe, nieprawdaż? Przypomina nieco Kingpina, ale w ulepszonej wersji.

Do tego wszystkiego należy dorzucić kilka bajerów – a te sprawiają, że gra przypomina horror, w którym nie tylko my mamy się bać, ale także nasza postać. Ludzie z Headfirst zrobili coś, co w grze przedstawione będzie jako poczytalność postaci (sanity - ludzie obeznani z grą fabularną z pewnością będą mile zaskoczeni). Jeżeli będziemy świadkami wielu strasznych wydarzeń, a nasze oczy ujrzą stwory nie z tego świata i nie będziemy robili nic, by coś takiego omijać, mamy gwarantowaną utratę piątej klepki. Szaleństwo! Tak jest, w końcu ktoś na serio się tym zajął i nie będzie to jedynie przedstawiane w przerywnikach. Wyobraźcie sobie, że goni was przedziwny stwór, a wy zamierzacie się ukryć w ciemnym pokoju. Potwór wchodzi i zaczyna wszystko starannie obwąchiwać. Napięcie rośnie, adrenalina skacze do żył, a poczytalność maleje i maleje, i maleje... Efektem szaleństwa będą różne halucynacje - zarówno audio, jak i wideo.

Zamierzając sprawić, by świat był bardziej dynamiczny, twórcy wprowadzili kilka ciekawych efektów, zniekształcających nieco obraz zależnie od sytuacji. I tak, jeżeli będziemy - ot tak, stąpać po dachu jakiegoś budynku, i dobre dziesięć metrów nad ziemią, zawroty głowy, rozmazany obraz i podobne rzeczy gwarantowane. Jeśli natomiast będziemy zmuszeni do gwałtownej ucieczki przed tłuszczą uzbrojonych wieśniaków, obraz zacznie przed nami „skakać" na różne strony i nieco się rozmyje.

Podczas tego horroru Jack za przeróżne rzeczy będzie otrzymywał Punkty Mitów Cthulhu (znowu ukłon w stronę graczy fabularnych), które będą sprawiać, że zacznie pojmować niektóre fakty i łączyć je ze sobą, a przerażające wizje z ostatniej policyjnej akcji staną się o wiele jaśniejsze.

To!? To ma być Cthulhu!?

Co do grafiki - na razie trudno się wypowiadać, bo na obrazkach wszystko wygląda cacy (i mam nadzieję, że w ostatecznym produkcie będzie podobnie). Co prawda, jeden trailer już widziałem, ale był na tyle sprytnie zrobiony, że nie można nic powiedzieć na temat gry.

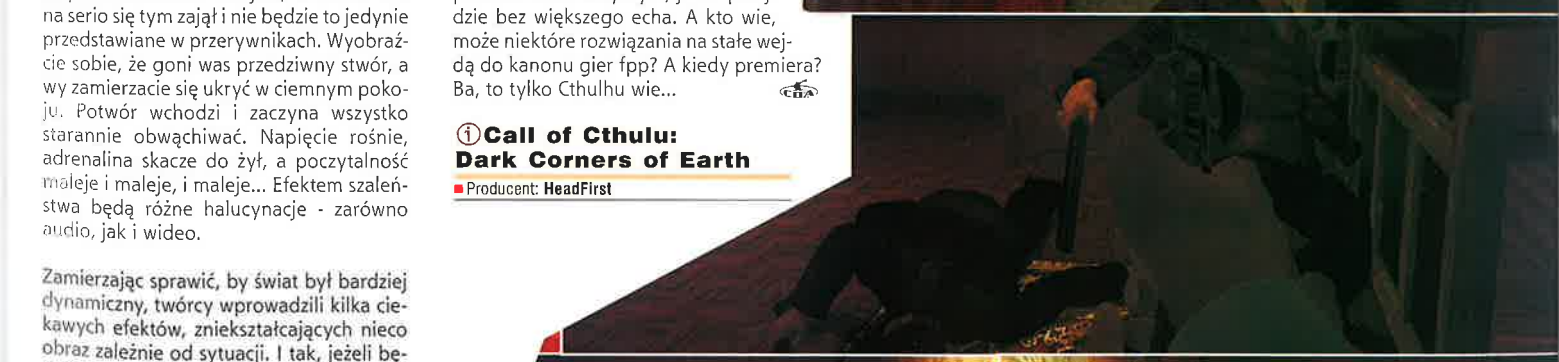
Jedno jest pewne, wszystko utrzymane jest w odpowiednio mało krzykliwym tonie. Wiecie, deszcz, chmury na niebie, noc i tych dwudziestu kolesi z pochodniami za tobą. I wiesz, że nie przyszli po to, by uścisnąć twoją dłoń.

Koniec końców

Kiedy po raz pierwszy usłyszałem o Dark Corners of Earth (a było to jakieś półtora roku temu), serce zaczęło mi szybciej bić, a na duszy zaczęło się robić miło - że wychodzi coś, co oficjalnie bazuje na prozie Lovecrafta. Co prawda, kiedy dowiedziałem się, że ma to być FPP, przyjąłem to nieco gorzej. Teraz jednak jestem przekonany, że gra ma wiele plusów i szkoda by było, jeżeli przejdzie bez większego echa. A kto wie, może niektóre rozwiązania na stałe wejdą do kanonu gier fpp? A kiedy premiera? Ba, to tylko Cthulhu wie...

Call of Cthulu: Dark Corners of Earth

Producent: **HeadFirst**



DO CZEGO PROWADZĄ ROZŁAMY W GRUPACH PROGRAMISTÓW? PARADOKSALNIE - CZĘSTO POCIĄGAJĄ ONE ZA SOBĄ POZYTYWNE SKUTKI. TAK JAK W PRZYPADKU CALL OF DUTY. STAJNIA INFINITY WARD POWSTAŁA WŁAŚNIE NA SKUTEK ROZŁAMU GRUPY 2015 ZNANEJ SZEROKO Z MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT.

■ ELD

CALL OF DUTY

Team 2015 opuściło aż dwudziestu dwóch z dwudziestu pięciu ludków, którzy tworzyli Medal Of Honor: AA. Chłopaki - pod nowym szyldem - postanowili dalej drążyć temat FPS w realiach II wojny światowej i tym sposobem od półtora roku powstaje Call Of Duty.

★ WHO IS WHO?

Allied Assault - jak pamiętamy, w wielu fragmentach pachniał „Szeregowcem Ryanem" (ot, chociażby misja z lądowaniem w Normandii), w Call Of Duty panowie posunęli się jeszcze dalej. Tym razem za wzór posłużył serial „Kompania Braci" (Band Of Brothers), który swego czasu robił furorę na kanale TVN - oraz film „Wróg u bram". Call Of Duty przyświeca ta sama idea, co twórcom serialu - bohaterem gry jest szary obywatel, który staje do bohaterskiej walki za ojczyznę w chwili największego zagrożenia. W rezultacie otrzymujemy postać nowej kategorii. Nie jest to Rambo pokroju B.J. Blazkowicza z Return To Castle Wolfenstein, nie jest to także wyedukowana nadzieja amerykańskiej armii jak porucznik Mike Powell z MOH: AA.

★ BEZIMIENNY HEROS

Bohaterem jest tu zwyczajny żołnierz, jakich było miliony w czasie II wojny światowej i tak jak oni wówczas – tak i on marzy tylko, aby przeżyć. Banalne, ale o wiele bardziej realistyczne niż to, co do tej pory mieliśmy w shooterach osadzonych w tych samych realiach. Przecież Powell i Blazkowicz we dwóch mogli wygrać całą wojnę! Tu, mamy wokół siebie kumpli, którzy będą nas wspierać, oraz dowódców mówiących nam, co mamy robić. Tym samym Call Of Duty w trybie single player powinno się zbliżyć do tego, co obserwujemy w rozgrywkach sieciowych - czy to w RTCW, czy Enemy Territory. Z tą jednak różnicą, że Call Of Duty będzie mniej chaotyczne (to się tyczy walk w RTCW czy ET na wie-

Brytyjscy komandosi zdobywają kościół.

lu serwerach, a tam każdy ma swoją koncepcję) i ekwilibrystyczne (za takowe należy uznać chyba walki klanowe). Tym samym przyjdzie ci zmienić swoje przyzwyczajenia z tradycyjnego „zabij wszystko, co się rusza" na „liczy się tylko dobro zespołu". Co najważniejsze, z towarzyszami możliwa jest interakcja - kompanom wydajemy proste rozkazy (jeśli jesteś wyższy rangą), wymieniamy się bronią i amunicją.

Płonący Stalingrad.

★ CZTERY KAMPANIE

Kolejną nowalijką w stosunku do innych „żołnierskich" shooterów jest fakt, że w grze zamiast jednej kampanii single player mamy ich... aż cztery. W sumie daje to dwadzieścia cztery misje. Część z nich ma mieć podłoże historyczne, jak chociażby lądowanie amerykańskich spadochroniarzy na tyłach niemieckich w przeddzień inwazji w Normandii. Jak na razie Infinity Ward podało szczegóły trzech kampanii, w których możemy zagrać amerykańskim spadochroniarzem, angielskim komandosem i radzieckim sołdatem. Czwarta kampania jest na razie zagadką, choć w niektórych przeciekach mówi się, iż jest ona łączona - przyjdzie nam zdobywać Berlin wojskami wszystkich alianckich sojuszników. Mnie się jednak marzy, by po ukończeniu tych trzech kampanii aliantami została odblokowana czwarta - w której wcielimy się... w żołnierza Wehrmachtu. Albo niechaj pojawi się kampania w Afryce!

★ KAŻDA MISJA INNA

Nowe podejście programistów zaowocuje również tym, że nie będzie tu mowy o nudzie. Raczej nie ma szans, by w czasie gry powiedzieć „kurczę, znowu mam robić to samo?". Jak doskonale pamiętamy, w RTCW misje ograniczały się właściwie do zadań typu „Rambo - zabij wszystkich, wysadź coś„. Niedużo lepiej miało się to w MOH: AA. Tu, zadania były ciut ciekawsze, ale wnerwiające z kolei to chaotyczne (czasami) bieganie po planszy, że nie wspomnę o kwiatkach, jak np. ten sławny ołtarz w kościele.

Call Of Duty w tej kwestii zapowiada się smakowicie. Są tu bowiem walki o przełamanie pozycji niemieckich, tak uwielbiane przeze mnie walki uliczne, bitwy z udziałem czołgów, ale też misje typu „znajdź i uratuj", sabotaż itd. Wszystko w zależności od tego, w jakim miejscu się znajdziemy. Podczas gry w służbie narodu wybranego (US Army) większość misji będzie miała charakter taktyczny, z dodatkiem zażartych starć. Jest to coś w stylu „zlokalizuj wroga, wezwij wsparcie, poczekaj na posiłki i uderz". Jako angielski komandos więcej czasu poświęcimy na staranne przygotowania, a później zaskakujący atak na przeważające siły wroga. Zupełnie inaczej walczy się po stronie radzieckiej. Armia Czerwona nie jest dobrze wyszkolona, ale jej siłą jest liczebność. Tu, walczyć przychodzi w wielkich bitwach, w których nie ma znaczenia taktyka - biegniesz po trupach kolegów prosto na zionące ogniem stanowiska Niemców.

★ REALIZM NAJWAŻNIEJSZY

W kwestii realizmu programiści doszli chyba do słusznego wniosku, że tym razem muszą się bardziej przyłożyć. Wiem, że fani MoH mogą być niezadowoleni, ale moim skromnym zdaniem, realizm w Allied Assault kulał mocno i (przynajmniej mnie) zniechęcał do gry. Tu ma być inaczej - prawdziwiej.

Po pierwsze, celność nie idzie w parze z prędkością, z jaką się poruszamy. W czasie biegu nasze pociski „rozbiegają się", a gdy kucniemy lub położymy się, ogień staje się celniejszy. Widać to doskonale na jednym z filmików, na którym celownik „rozszerza" się, kiedy bohater jest w ruchu.

Po drugie, trwają wytężone prace nad tym, aby AI komputero-

Krótki przewodnik po tym, co wiadomo o trzech pierwszych kampaniach:

The US Paratrooper Campaign - ta kampania została osadzona w Normandii, w przeddzień inwazji na kontynent. Jako zwiadowca ze sławnej 101 Dywizji Powietrzno-Desantowej oczyszczasz teren. Są tu historyczne lokacje, jak chociażby Brecourt Manor czy Mare Eglise.

The British Commando Campaign - w tym przypadku oddział komandosów brytyjskich zostaje zrzucony w 1 dzień inwazji w Normandii. Pierwszym zadaniem jest zdobycie i utrzymanie mostu nad Caen, który jest znany w angielszczyźnie jako Pegasus Bridge. W czasie całej kampanii bohater bierze udział w najbardziej spektakularnych misjach SAS (Special Air Service), jak chociażby akcja mająca na celu zatopienie pancernika Tirpitz (bliźniak sławnego Bismarcka) czy ta pod kryptonimem Eder Dam.

The Russian Infantryman Campaign - w radzieckiej kampanii stajemy się jednym z tysięcy słabo uzbrojonych żołnierzy, którzy poprzez Wołgę (tu się klania „Wróg u bram") trafiają do Stalingradu. Lada dzień niemiecka armia ruszy na miasto. Początek kampanii to zażarte walki w mieście (nie wiem jak wy, ale ja w RTCW czy MOH: AA najbardziej lubię misje z walkami ulicznymi). W dalszej części gry przychodzi nam walczyć we wschodniej Polsce i dalej, wraz z bohaterską (spróbujcie nie wykazać się odwagą w obliczu NKWD) i niezwyciężoną (morze mrówek też sobie umie poradzić z większymi) Armią Czerwoną, kontynuujemy wyprawę, która zakończy się u bram Reichstagu.

KONKURS

Wygraj tajemnicze pudełko „pierwszej pomocy" z gry CoD, z jeszcze bardziej tajemniczą zawartością.

W tym celu wskaż prawidłową odpowiedź na pytanie
Jaką słynną grę, której akcję osadzono w realiach II wojny światowej, stworzyli autorzy CoD?

A. Return to Castle Wolfenstein
B. Blitzkrieg
C. Medal of Honor

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164**
Treść SMS-a wpisz według schematu
CA.CD.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (z VAT)
Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 5 września br.

RUDY 102

wych przeciwników oraz twoich towarzyszy była bliska ideału. Mają reagować tak jak ty. Zaskoczeni ogniem nie atakują na oślep, lecz szukają zasłony i starają się przeczekać nawałnicę żelaza. Mało tego, AI komputera pozwala żołnierzom na omijanie czy przeskakiwanie przeszkód (np. zasieków), a także np. wyskakiwanie przez okna (choć to potrafili już Niemcy w MoH).

Czekają cię też misje, w których przez dłuższy czas na polu walki będzie trwał impas. Wróg będzie dobrze schowany i nieskory do samobójczego ataku, a ty nie za bardzo bedziesz miał pomysł lub środki, by go wykurzyć. Albo odwrotnie, to ty będziesz siedział ukryty na polu ostrzeliwanym przez wroga i nie będziesz mógł zrobić kroku w którąkolwiek stronę.

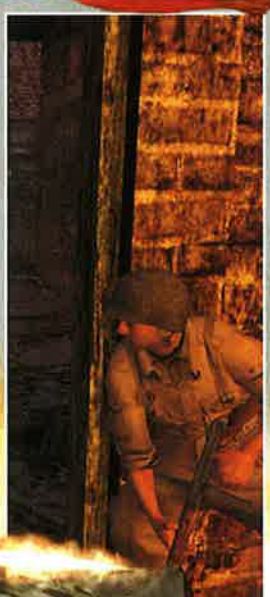
Po trzecie - broń. Więcej o niej napiszę poniżej, natomiast tu wspomnę o innej istotnej rzeczy. Otóż, dużą wagę przywiązano do ilości amunicji, a także zawodności broni. Zgadza się - w Call Of Duty mo-

Amerykanie podczas bitwy nie zapominają o ciastkach

Nocne starcia mają klimat.

że się zdarzyć, iż w najmniej odpowiednim momencie broń zwyczajnie się zatnie (steny miały tendencję ku temu, a w MoH chodziły jak szwajcarskie zegarki!) czy przegrzeje (to ostatnie akurat to nic nowego)! Wówczas pozostanie graczowi podnieść broń zabitego kolegi lub wroga. W przypadku Armii Czerwonej zawodność broni będzie większa, a amunicji jest mniej. Cóż, pamiętajmy, że w tym przypadku liczyła się ilość, nie jakość.

Realizm zachowań doskonale widać na publikowanych obrazkach i filmikach, na których widzimy żołnierzy przyczajonych za murami, strzelających z przykucniętych pozycji czy nawet wyciągających towarzyszy spod ostrzału wroga. Zwłaszcza to ostatnie, jakże realistyczne ujęcie, wzbudziło niemały zachwyt w redakcji. Nic dziwnego - jakby na to nie patrzeć, praca medyka w RTCW czy ET polegająca na wbijaniu strzykawek czy



rzucaniu apteczek jest niezbyt prawdziwa. Przy czym autorzy nie silą się na stworzenie czegoś w rodzaju symulacji żołnierza na polu walki. Ba, obiecują, że proporcje wyważono tak, by przy całym realizmie grywalność była najwyższych lotów. Oby!

★ OD THOMPSONA PO BRENA

Lista dostępnych giwer jest naprawdę imponująca, bo liczy ona około trzydzieści sztuk. Do tego trzeba jeszcze doliczyć możliwość kierowania pojazdami, a konkretnie czołgiem. Podczas walki w Armii Czerwonej gracz jest członkiem załogi T-34. Prawdopodobnie postrzelać także będziemy mogli z flaka (czyli artylerii przeciwlotniczej), choć akurat ten element gry jest w fazie testowej. Poza tym gracz jest „pasażerem" wielu innych pojazdów.

Każda z broni wizualnie wygląda tak samo jak historyczne odpowiedniki oraz ma wszelkie zalety i wady oryginału. Do tej pory Infinity Ward podało nazwy niespełna połowy uzbrojenia. I tak, amerykański spadochroniarz ma na wyposażeniu m.in. Thompson M1A1M, M1 Carabine, M1 Garand, BAR oraz Colt M1911A1. Brytyjski komandos walczy najpopularniejszym pistoletem maszynowym JKM, czyli Brenem LMG Mark 2. Radziecki piechur - wbrew oczekiwaniom, nie walczy kamieniami, lecz sławnym karabinem M1938 Mosin, rewolwerem M1895 Nagant, PePrSzą-41, Tokariewem TT33. Nie można też zapomnieć, że w każdej kampanii walczyć możemy bronią zdobytą na wrogu. W niemieckim arsenale znajdują się takie cacka jak Mauser 98K, MP-40 czy MG-42.

★ ŁADNIEJSZY WOLF

Call Of Duty powstaje na ulepszonym, i to znacznie, silniku Return To Castle Wolfenstein, który - jak pamiętamy - był udoskonaloną wersją engine Quake]I[

Arena. Lista zmian i poprawek w stosunku do pierwowzoru jest imponująca. Przede wszystkim został zmieniony system renderowania (obecny to T&L), dzięki czemu ilość polygonów na jedną klatkę zwiększyła się aż do 200 tysięcy! Dla porównania - w Wolfie wyciągaliśmy „ledwie" kilkadziesiąt tysięcy.

W rezultacie otrzymujemy bardzo drobiazgowe postacie żołnierzy, a także lokacje. Na pierwszy rzut oka możemy rozróżnić oficera od żołnierza czy też rodzaj formacji. Widać to po mundurze, uzbrojeniu oraz insygniach. Jeśli chodzi o lokacje, to - jak wiadomo - kampanie rozgrywane są na dwóch frontach: wschodnim i zachodnim, co znaczy, że ujrzymy obrazki typowe dla tamtych rejonów globu. Walka na froncie wschodnim to w sporej części potyczki na ulicach Stalingradu i mroźna rosyjska zima. Dlatego na ekranie widzimy zaśnieżone, zbombardowane kikuty budynków, palące się zgliszcza i stosy gruzów oraz dymy snujące się nad Wołgą. Dalsze misje - notabene rozgrywane w Polsce - to głównie walki na polach. To wiąże się również z tym, że kierujemy poczciwym "Rudym".

Walki w kampaniach brytyjskiej i amerykańskiej rozgrywają się na uliczkach francuskich miasteczek oraz na polach, na których pasą się niewinne krówki (dość często marnie kończą, np. gdy znajdą się pośrodku strzelaniny). Nowy jest również system animacji postaci - nazwano go Ares. Na filmikach te animacje robią rzeczywiście kapitalne wrażenie. Przede wszystkim imponuje szeroki wachlarz ruchów żołnierzy. To - jak się chowają, jak składają do strzałów, czołgają, kucają, biegną, padają zaskoczeni ogniem i zakrywają uszy... Dodajmy do tego jeszcze realistyczne wybuchy (wystarczy spojrzeć na rozbryzgującą się ziemię - coś niesamowitego), zabójcze oświetlenie lokacji (w czym głównie zasługa broni), a okaże się, że do tej pory coś takiego widzieliśmy tylko na ekranach kin!

★ PRAWDZIWA KANONADA

Zgodnie z przyjętą koncepcją „realizmu doskonałego" nagrano naprawdę profesjonalną ścieżkę dźwiękową. Aby tego dokonać, wzięto ze sobą cały arsenał broni, która występuje w Call Of Duty - i zaszyto się gdzieś w głuszy, aby nagrać odgłosy, jakie wydają te zabawki. Ba, tak się przyłożono, że zarejestrowano odgłosy, jakie wydawały pociski uderzające w różne cele (kamień, drewno, ciała). Audiofile mogą się zatem spodziewać odpowiedniej dawki doznań. Podczas oglądania filmików byliśmy pod niemałym wrażeniem tego, co wydobywa się z głośników. Za tło służą silniki przelatujących samolotów, grzechot działek pokładowych, a na pierwszym planie słychać trzask broni, wybuchy oraz okrzyki towarzyszy. I tu pewien minus - słabo brzmią gadki radzieckich żołnierzy. Zamiast facetów gadających po rosyjsku, z odpowiednią dawką 'bladzi' i '...twoju mat' - albo choć angielsku z rosyjskim akcentem - mamy głosy niczym z kreskówek. Oprócz odgłosów z pola walki (i nie tylko, bo przecież usłyszymy także ćwierkanie ptaszków czy szczekanie psów) możemy się spodziewać... marszów wojennych jako oprawy muzycznej.

★ DETRONIZACJA?

Prawdę mówiąc, nie mogę się doczekać na Call Of Duty z dwóch powodów. Po pierwsze - liczę, że tryb single player będzie wreszcie rozgrywką, jaka zapewni graczowi niespotykane dotąd emocje dzięki wysokiemu realizmowi. Po drugie - mam nadzieję, że tryb wieloosobowy w niczym nie będzie ustępował temu z Enemy Territory. Wymagania chyba niewielkie? Trzymajcie zatem kciuki, aby się one spełniły. Na razie wszystko jest na jak najlepszej drodze. Z drugiej jednak strony - pamiętajmy, że Allied Assault również zapowiadało się rewelacyjnie, a rozczarowało (*). Premiera, o ile wszystko pójdzie dobrze, jeszcze w tym roku.

(*) kogo rozczarowało, tego rozczarowało. Wielu - w tym mnie - zachwyciło. Mac Abra.

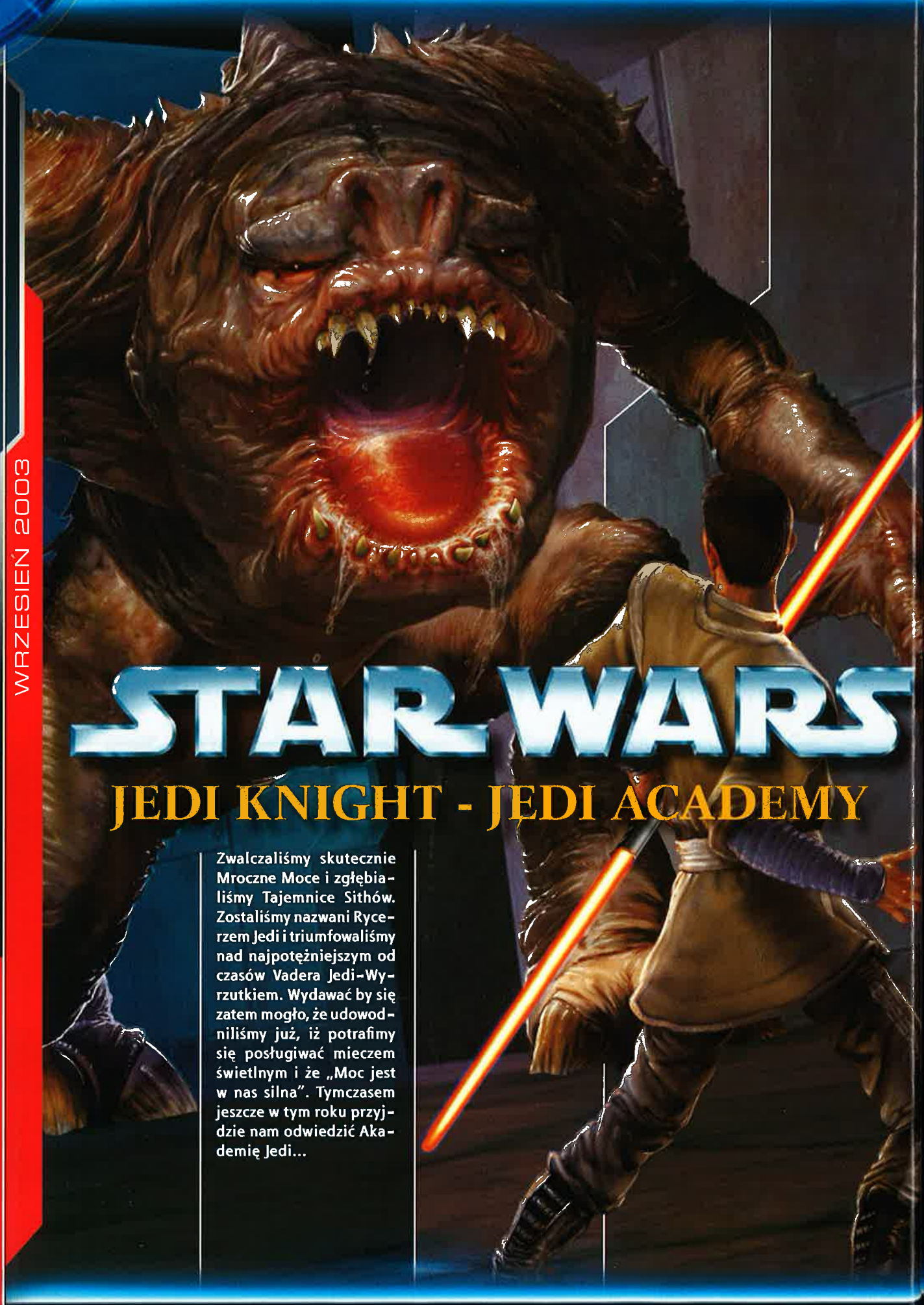
Dobra, rączki do góry, i tak was widzę!

Thompson M1A1 był w prostej linii następcą M1928A1 Thompson. Był również jedynym masowo produkowanym pistoletem maszynowym w państwach alianckich w chwili rozpoczęcia wojny. W czasie jej trwania broń ewoluowała i tak np. ilość pocisków w magazynku wzrosła z 20 (a później 30, co odczuwamy na własnej skórze w RTCW i ET) do 50, a koszt wytworzenia jednej sztuki spadł z 209 zielonych do 45. W sumie w czasie wojny wyprodukowano ponad 426,5 tysiąca sztuk Thompsona M1A1 dla armii USA i Wielkiej Brytanii.

M1938 Mosin-Nagant znany był w Armii Czerwonej pod nazwą 'Wintówka Mosina' (strzelba Mosina). Karabin ten był następcą modelu M1891/30 tego samego wytwórcy. Od poprzednika był większy i miał większy dystans skutecznego ognia, kule miały większy kaliber. Jednym z minusów karabinu był brak mocowania bagnetu, co zresztą zostało później naprawione w wersji M1944, z charakterystycznym zamontowanym na stałe „szpikulcem". Magazynek zawierał pięć pocisków kalibru 7,62 mm.

MG-42 w zasadzie nie wymaga reklamy. Ten karabin maszynowy był prawdziwą zmorą alianckich żołnierzy. Wypluwał z siebie 1800 pocisków na minutę, przy czym stosunkowo wolno się przegrzewał. Pociski trafiały skutecznie celu na odległość 500 metrów. Odpowiednia budowa karabinu zmniejszała liczbę kontuzji ramienia, gdyż MG-42 nie trząsł tak jak inne karabiny maszynowe. Do obsługi potrzebnych było trzech żołnierzy: operator, ładowniczy i obserwator.

Bren Mark 2 rozpoczął egzystencję w roku 1941, gdy wprowadzono zmiany u protoplasty - Mark 1. Zmieniono magazynek oraz celownik. Bren Mark 2 strzelał pociskami .303 cala z prędkością 500 pocisków na minutę. Magazynek miał trzydzieści nabojów.



STAR WARS
JEDI KNIGHT - JEDI ACADEMY

Zwalczaliśmy skutecznie Mroczne Moce i zgłębialiśmy Tajemnice Sithów. Zostaliśmy nazwani Rycerzem Jedi i triumfowaliśmy nad najpotężniejszym od czasów Vadera Jedi-Wyrzutkiem. Wydawać by się zatem mogło, że udowodniliśmy już, iż potrafimy się posługiwać mieczem świetlnym i że „Moc jest w nas silna". Tymczasem jeszcze w tym roku przyjdzie nam odwiedzić Akademię Jedi...

Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy lub - jeśli wola - łańcuchowe Star Wars: Dark Forces IV: Jedi Knight III: Jedi Outcast II: Jedi Academy rozgrywa się w rok po zniszczeniu Doomgivera i śmierci Desanna. Wszyscy, którzy mieli okazję oglądać szponiastą łapę tego ostatniego, zaciskającą się po raz ostatni na kolczastej rękojeści jego miecza świetlnego, pamiętają także zapewne finałową rozmowę Kyle'a i Luke'a Skywalkera. Wynikało z niej jasno, że Znana Galaktyka na powrót zyskała jednego dobrego (także w znaczeniu - sprawnego) Jedi. W tej sytuacji twórcom Jedi Academy - ponownie zakontraktowanego przez LucasArts Raven Software - nie pozostało nic innego, jak... zrezygnować z tej postaci na rzecz innych, odpowiednio „trudnych" dla gracza. (Wyobraźcie sobie DOOM-a, w którym od samego początku macie BFG i nieograniczony zapas amunicji.) Będą nimi studenci Praxeum - Akedemii Jedi Luke'a Skywalkera - osoby uczące się Mocy od początku, w dodatku wciąż pozostające na rozdrożu „ścieżek" Mocy, co ponownie pozwoli dokonać wyboru własnego przeznaczenia.

Villain-Jedi

Odejście od tradycji oglądania świata gry oczami Kyle'a nie powinno być jakoś specjalnie traumatycznym przeżyciem. Po pierwsze dlatego, że pojawiać się będzie w grze - w roli bohatera niezależnego, ale wciąż odpowiednio blisko pierwszego planu zdarzeń - jako nauczyciel młodych Jedi. Drugi z powodów to ten, że więź między graczem a Kyle'em pękła już wcześniej - w Mysteries of the Sith, w którym naszym alter ego była Mara Jade, przyszła żona Luke'a Skywalkera (wówczas stawiająca pierwsze kroki na „ścieżkach" Mocy). Po trzecie wreszcie - wierzcie lub nie, zgodnie z powiedzeniem „nigdy nie ufaj człowiekowi noszącemu brodę - najwyraźniej ma coś do ukrycia" nigdy nie lubiłem tego brodatego bubka. Z tego też powodu z autentyczną radością przywitałem słowa Kenna Hoekstry - szefa Raven - obiecującego nadzwyczajną swobodę w procesie kreacji mojego Jedi.

Nowe gwiazdy...

Proces tworzenia postaci w Jedi Academy rozpocznie się od wyboru rasy naszego protagonisty. Dotąd wiedzieliśmy, że prócz zwyczajowych osób (mężczyzna lub kobieta) do wyboru mieć będziemy rodianina (zielonoskóry Greedo) mężczyznę i kobietę twi'leka (do rasy tej należała Oola - tancerka z mackami na głowie z pałacu Jabby). W ostatnim czasie dołączyły do nich dwie nowe rasy: maulopodobni ulubieńcy wszystkich - Zabrakowie (tu: tylko kobieta) i rasa mistrza Jedi Plo Koona - Kel Dor (tylko mężczyzna). Następnie, już po wyborze słońca, spod którego pochodzi przyszły heros, przyjdzie czas na wybór jego wyglądu. Niestety, możliwości „customizacji" nie są tak bogate jak w Star Wars Galaxies - online'owym role-playing, w którym rzeczywiście można odtworzyć siebie, jednak kombinacji głów, korpusów i nóg czy odpowiednich strojów (oraz kolorów) jest ponoć kilka tysięcy!

...na bardziej cywilizowane czasy

Jedi Academy różni się od Jedi Outcast także tym, że od samego początku gry nasz bohater dysponować będzie bronią Jedi - mieczem świetlnym. Co przy tym ciekawe, także ten wymagać będzie stworzenia go z części. W chwili obecnej istnieje 16 różnych rękojeści oraz 6 kolorów „ostrza": niebieski, czerwony, zielony i fioletowy, a także znane z expanded universe - żółte i pomarańczowe. Niemożliwe będzie natomiast wydłużanie i skracanie ostrza. Dodatkowo, w miarę upływu czasu i zdobywania doświadczenia, do pierwotnego pojedynczego miecza dojdzie upowszechniona w Ep. II możliwość walki dwoma mieczami naraz (!), a nawet bronią Dartha Maula - kijem świetlnym: lightstaffem! Dwa ostatnie stanowić będą zupełnie odrębne style walki. W ten prosty sposób ich liczba z dotychczasowych trzech - szybkiego, lecz słabego (żółtego), mocnego, lecz powolnego (czerwonego) i równoważącego dwa poprzednie (niebieskiego), które odnoszą się tylko do pojedynczej „latarki", wzrośnie aż do pięciu.

Do pierwotnego pojedynczego miecza dojdzie upowszechniona w Ep. II możliwość walki dwoma mieczami naraz, a nawet bronią Dartha Maula.

Historia niepowtarzalna

Konstrukcja opowieści Jedi Academy jest równie niezwykła jak „wybór" bohatera. Zakłada ona pojawienie się nowego przeciwnika (niestety

STAR WARS
JEDI KNIGHT - JEDI ACADEMY

wyborów i zachowań w grze oraz związanego z tym faktu podążania jasną bądź ciemną ścieżką, zmieni się profil ostatnich misji gry i po raz pierwszy od Jedi Knight - jej zakończenie.

(*) z zupełnie innej beczki: w Tunezji, niedaleko od miejsca, w którym kręcono kilka scen z „New Hope", jest miejscowość o nazwie: Tatuine. Już wiecie, skąd GL wziął nazwę rodzinnej planety Luke'a?

nikt nie zdradził, czy mowa o Tavion) i zaliczaniu samodzielnych misji, zlecanych przez nauczycieli Akademii. Te, rozgrywające się m.in. na Tatooine (*) (z lokacjami typu sandcrawler Jawów i pustynia Jundland z jamą Sarlacka) i Hoth (zrujnowana baza Rebelii i jaskinia Wampy) mają być znacznie mniej liniowe niż te pamiętane z Jedi Outcast i dopuszczać mają kilka sposobów ich pokonania. Co równie ważne, „nieliniowa" będzie także kolejność ich wykonywania - uznaniu padawana-gracza pozostawione zostanie to, czy najpierw odwiedzi pustynną Tatooine czy lodową Hoth. Niezwykłą budowę fabuły dodatkowo podkreśla fakt, że możliwe jest „przejście misji 1, 2, 3 i 4 i uzyskanie satysfakcjonującego zakończenia". Uwzględniając, że poziomów ma być min. 10 (a na pewno więcej niż 8 w Jedi Outcast), opcja pominięcia większości z nich jest na pewno czymś zupełnie niezwykłym! Wreszcie - w zależności od

...i spaja Galaktykę

Pomijanie misji, choć atrakcyjnych z punktu widzenia tych, którzy liczą na szybki sukces, nie będzie korzystne dla umiejętności naszego podopiecznego (prostsza ścieżka wiedzie ku Ciemnej Stronie...). To dlatego, że właśnie dzięki nim zdobywać będziesz doświadczenie w operowaniu mieczem świetlnym i posługiwaniu się Mocą (mocami). Z dużą dozą prawdopodobieństwa można stwierdzić, że tylko w ten sposób zostaniesz uznany za godnego miana Rycerza Jedi i uzyskasz dostęp do trudniejszych zadań oraz podwójnych mieczy, a później - już jako Mistrz Jedi - do lightstaffa. Ponadto bez odpowiedniego przygotowania teoretyczno-praktycznego nasz heros nie zdoła zapewne opanować mocy nowych: Sense (zmysłu), Absorb (pochłaniania), Protect (ochrony), Rage (szału) i Drain (wampirzego wysysania zdrowia; swoisty odpowiednik „jasnego" Heal).

Dwukrotnie lepiej

Zwielokrotnienie liczby technik mieczy świetlnych i powiększenie arsenału mocy wzbogaci nie tylko kampanię single player, ale także tryby multiplayer. Walki multiplay-

erowe dopuszczą broń konwencjonalną (m.in. świętujący wielki powrót po latach nieobecności na arenach ciężki blaster Hana Solo - DL-44) i naturalnie - miecze i Moc. Możliwe ma być łączenie mocy, np. Force Speed i Force Jump, by wykonywać bardzo długie skoki, a także jednoczesne uderzanie mieczem i wykorzystywanie Mocy. (Nie jest prawdą, że wybór dwóch mieczy oznaczać będzie rezygnację z mocy, które wymagają użycia rąk.) Wyobraź sobie, jakie nowe horyzonty otwiera możliwość „ściągnięcia" przeciwnika wprost na cios miecza lub rzut jednym mieczem i obronny młynek drugim. Nie sposób też nie wspomnieć, że walka wzbogaciła się o mnóstwo nowych ruchów - także akrobacji - oraz cięć i bloków. Twórcy gry twierdzą, że ich łączna liczba jest ponad dwa razy większa niż ta z Jedi Outcast. Pojawią się m.in. kopnięcia tak pięknie harmonizujące z „wiatrakiem" kija świetlnego oraz możliwość dobijania (dosłownie - do ziemi) powalonych przeciwników. Zarazem - z drugiej strony patrząc - powalony przeciwnik ma zyskać możliwość odtoczenia się w dowolnym kierunku i kontratakowania zajętego procedurą dobijania.

Australia górą

Jedi Academy w wersji australijskiej wzbogacone będzie o dodatkowy gadżet: jedną z trzech figurek młodego adepta Mocy. Figurki te - człowiek, rodianin, twi'lek - co ciekawe: sami mężczyźni i będą losowo rozmieszczani w pudełkach oraz niewidoczni dla klientów. Nieszczęśliwi, którzy trafili w „Greedo", miast „Biba Fortuny" i którzy będą mogli dokupić je osobno w miesiąc po premierze gry.

Gon) atakować trzeciego (Darth Maul). Jeszcze ciekawiej zapowiada się tryb Siege. Sami twórcy gry przyrównują go do trybu multiplayer z Return to Castle Wolfenstein i Enemy Territory. To, innymi słowy, gra taktyczna (a więc stawiająca przed graczami określone cele - np. zniszczenie lub obrona obiektu) wymuszająca podział na teamy i co ważniejsze - klasy. Każda z nich standardowo stanowić będzie miks mocnych i słabych stron, każda także dysponować będzie zdolnością niedostępną innym, a niezbędną do działania całej „drużynie". Przykłady specjalizacji, jakie dotąd ujawnili twórcy, to m.in. żołnierz, uzdrowiciel czy specjalista od ładunków wybuchowych. Pojawią się także nienazwane jak na razie z imienia postacie zdolne „łamać" zamki zamkniętych drzwi (!) oraz uzupełniać amunicję towarzyszy. Raven obiecało także, że w grach trybu Siege możliwe będzie korzystanie z pojazdów!

Niebo moderów

Scena moderska Jedi Outcast należy do bardzo aktywnych. Zasługi za ten stan rzeczy dopatrywać się można w fakcie, że gra tworzona jest na bazie (zmodyfikowanego) engine Quake III, który jest przecież wyjątkowo elastyczny. Drugim powodem jest jednak to, że samo Raven stara się o to, by ich narzędzia udostępniane graczom były im przyjazne. System Ghoul II, dla przykładu - ten sam, który w Soldier of Fortune II ćwiartował przeciwników (w Jedi Academy ponownie nie ujrzymy odrąbanych nóg... przynajmniej do czasu

Zwielokrotnienie liczby technik mieczy świetlnych i powiększenie arsenału mocy wzbogaci nie tylko kampanię single player, ale także tryby multiplayer.

Power Duel i Siege

Wyraźnemu face liftingowi poddany został multiplayer. Z gry zniknęły tryby mało popularne (Capture the Ysalimiri, Jedi Holocron i Jedi Master) - zastąpiono je jednak trybami nowymi: Power Duel i Siege. Pierwszy z nich - Power Duel - wskrzesi walkę w hangarze Theed i pozwoli dwóm graczom (Obi Wan i Qui-

Saga o Rycerzu Jedi

Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy to czwarta już odsłona popularnego first-person shootera w uniwersum stworzonym przez George'a Lucasa. Jego historia sięga roku 1994 (Złote Lata LucasArtsu) i DOS-owych jeszcze Dark Forces, które - jak na pierwsze próby oswojenia trzeciego (załóżmy) wymiaru, było grą znakomitą. Dark Forces śmiało przełamywało bariery klaustrofobicznych labiryntów, jakimi w istocie były Wolfenstein 3D i Doom. Każda z map była odrębną misją, przez co chęć ukończenia każdej kolejnej była nieporównywalnie większa niż w wyżej wymienionych. Z technicznego punktu widzenia - Dark Forces upowszechniło skok i przykucnięcie - funkcje, zdawałoby się - dla first-person shooterów (DZIŚ) naturalną. Wtedy było to coś odkrywczego.

W Dark Forces dokonano jeszcze jednego - stworzono starwarsowego Bohatera przez duże „B". Był czy raczej jest nim najemnik w służbie politycznie poprawnej Rebelii - Kyle Katarn. Początkowo był on postacią z osobowością przypominającą jednocześnie Boba Fetta i Hana Solo, jednak szybko wzbogacił się o pierwiastek Obi-Wana. To dlatego, że kolejna część jego przygód, faktycznie trójwymiarowy Jedi Knight (1997), przedstawiła go w nowej roli - tytułowego Rycerza Jedi. W ten też sposób LucasArts oddało fanom do rąk symbole Star Wars - miecze świetlne i umiejętność posługiwania się Mocą. Niezwykłą, nawet na obecne standardy, cechą Jedi Knight była możliwość wyboru własnej „ścieżki" Mocy. I tak w zależności od zachowań i wyborów grę kończyło się bądź jako Mistrz Jedi, bądź złowrogi Sith.

Złym Jedi Kyle był w kolejnej grze serii - dodatku do Jedi Knight - Mysteries of the Sith. Wówczas jednak nie my, gracze, kierowaliśmy jego zachowaniami - czytaj: nie mieliśmy możliwości samodzielnego „dławienia" nieposłusznych. W Mysteries of the Sith wcielaliśmy się w postać Mary Jade - osoby, która wyrwała Kyle'a ze szponów Ciemnej Strony. Przejścia w świątyni Sithów na Dromund Kaas sprawiły, że Kyle na pewien czas zrezygnował z prawa do noszenia błękitno-żółtego miecza świetlnego i powrócił do roli najmity w służbie Mon Mothmy. Naturalnie wskutek knowań Sithów (i twórców gry - swoistego id2 - Raven Software) w uznanym zarówno przez krytyków, jak i graczy ubiegłorocznym Jedi Knight: Jedi Outcast musiał przypomnieć sobie tajniki posługiwania się i „latarką", i „czarami". Niestety, wróg w Jedi Outcast był jednoznacznie zły, więc naszemu herosowi nie pozostała do obsadzenia żadna rola prócz „dobrego". Mimo braku ostatecznie alternatywy - Jedi Outcast powszechnie uważane jest za ostatni bastion dobrego wirtualnego Star Wars.

STAR WARS
JEDI KNIGHT - JEDI ACADEMY

ponownie nie ujrzymy odrąbanych nóg... przynajmniej do czasu wpisania kodu aktywującego tę funkcję), pozwoli na błyskawiczne zmiany w modularnej strukturze postaci (np. zmiany skinów - ubrań), a także przypisywanie im nowych animacji! Podobnie łatwe będzie umieszczanie w grze nowych rękojeści mieczy, a zapewne także nowych „wężowych" ostrzy i innych elementów grafiki. Wreszcie autorski system Icarus II, odpowiedzialny za zdarzenia skryptowe, znajdzie zastosowanie także w trybach multiplayer, co otwiera pole do manewru wszystkim tym, którzy chcieliby stworzyć coś na miarę trybu Siege, nie mówiąc już o trybach cooperative.

Nie wiem, czy Jedi Academy będzie przełomem i objawieniem. Jednak na pewno będzie wydarzeniem nie tylko w świecie fanów Star Wars.

Technologie

Z technicznego punktu widzenia Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy ustępować będzie Half-Life 2 i DOOM 3, jednak wnioskując z tego, co mieliśmy okazję widzieć, tylko nieznacznie. Raven, mistrzowie engine'ów graficznych id Software, ponownie opowiedziało się za technologią Quake III, zwyczajowo jednak uzupełniając ją o elementy autorskie. Pojawi się zatem – o czym już pisałem - system Ghoul 2. Pozwoli on na różnicowanie obrażeń w zależności od miejsca trafienia - jak zwykle najbardziej destrukcyjne będą headshoty, najmniej zaś - trafienia w korpus. Pojawi się także system szkieletowy rag doll, co uwiarygodni animacje ruchu i śmierci.

Usprawnieniu uległ także system tworzenia wiarygodnego terenu - Arioche, dzięki czemu każdy z odwiedzonych światów prezentować się ma przynajmniej równie dobrze jak Dantooine w finale Jedi Outcast.

Dodatkowo, na specjalne życzenie fanów zachwyconych możliwością kierowania AT-ST, Raven ulepszyło system pojazdów. Dzięki temu w Jedi Academy możliwa będzie zarówno przejażdżka na tauntaunie („biegacze" z Hoth) jak swoopie (powietrznym motocyklu - podobnym do tego, którym Anakin przemierzał Tatooine w Ep. II).

Dawno, dawno temu...

Założenie, z jakim Raven przystępowało do prac nad sequelem Jedi Outacs, było proste: wymienić to, co nie działało w Jedi Outcast (niewiele tego było), usprawnić wszystko, co było znakomite i dołożyć masę rzeczy nowych. Z tego też powodu wzbogacono unikatowy przecież system walki na miecze, dodano pojazdy i popularnych bohaterów Star Wars (mówi się, że gdzieś po drodze na najdalszy kraniec galaktyki natkniemy się na Chewbackę).

Nie wiem, czy Jedi Academy okaże się przełomem i objawieniem na miarę wspomnianego Half-Life 2 czy DOOM 3. Wiem natomiast, że jeśli utrzyma poziom reprezentowany przez wszystkie gry Raven do tej pory - będzie wydarzeniem nie tylko w świecie niepoprawnych wielbicieli Star Wars.

„GRA JEST PO PROSTU GENIALNA...
I WARTA KAŻDEGO GROSZA, JAKI NA NIĄ WYDACIE"

CD ACTION
Ocena 10/10

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITY

PŁYTY ZE ŚCIEŻKĄ DŹWIĘKOWĄ Z GRY DOSTĘPNE WŚRÓD WYDAWNICTW EPIC RECORDS WWW.VICECITYRADIO.COM

JUŻ W SKLEPACH

PC CD ROM

EPIC

18 Nie wskazane dla użytkowników poniżej 18 roku życia
Udostępnianie wyłącznie osobom pełnoletnim

PlayStation.2

© 2003 Rockstar Games. Grand Theft Auto: Vice City oraz logo Grand Theft Auto: Vice City są znakami towarowymi Take 2 Interactive Software. Rockstar Games, Rockstar North oraz logo R są znakami towarowymi Take 2 Interactive Software. Rockstar Games oraz Rockstar North są oddziałami Take 2 Interactive Software. Pozostałe znaki towarowe są własnością poszczególnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. „Epic" oraz Reg. U.S. Pat. & Tm. Off. Marca Registrada./C 2003 Sony Music Entertainment Inc. Pozostałe znaki towarowe są własnością poszczególnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wydawca gry w Polsce: *CENEGA Poland Sp. z o.o.*

GAME WALKER

Hejka, ludziska!
Gamewalker się Wam podoba – jedno, na co kręciliście nosami, to nieco zbyt chaotyczna forma tego działu. Postanowiliśmy zatem wrócić do sprawdzonych i lubianych przez Was poziomych „pasków". I przypominamy, że możecie proponować, jakie pytania zadawać naszej ekipie w gamewalkerowskiej „ankiecie". Ślijcie je pod adres redakcji.

GAME WALKER

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 19 GIER
AKCJA/ZRĘCZNOŚCIOWA - 8 CRPG - 2 FPS - 3 PRZYGODOWA - 1 SIM - 2 RTS - 1 SPORTOWA - 2

Breath of Fire IV

GATUNEK: CRPG
PODOBNE DO: GRANDIA II, FINAL FANTASY VIII
WYMAGANIA: PII 266 MHZ, 64 MB RAM, AKCELERATOR Z 8 MB, DIRECTX 8.1+
OCENA: 7
AUTOR RECENZJI: ALLOR
INTERNET: WWW.CAPCOM.COM
TESTOWANE NA: ATHLON XP 2000+, 256 MB RAM, GEFORCE 4200 (PROBLEMÓW BRAK)
DEMO: BRAK
STRONA: 70

Od autora: Wygląda średnio, ale jeśli ktoś lubi japońskie RPG (bardzo ważne, bo z typowym PC-owym RPG-em za wiele to ona wspólnego nie ma), powinien być zadowolony. Bo grywalna jest - i to bardzo.

Smuggler: Sorki, ale mangowa grafika sprawia, że odruchowo daję całą wstecz... A propos, TVN w „Pod napięciem" ogłosiło, że Dragon Ball to pedofilia w jaskrawej formie. Redaktor zapomniał tylko sprawdzić ramówkę stacji - przecież emitują tam „Dragon Balla". To się nazywa strzał prosto we własne 'balle'. :)

gem: Nazywanie tych japońskich tworów role-playing to pomyłka wszech czasów. Z odgrywania roli pozostaje w nich rozwój protagonisty. W dodatku Breath of Fire IV to gierka z pierwszej PlayStation i dalibóg - widać to.
Mr Jedi: Gemini - od dzisiaj oglądaj się za siebie na ulicy, bo będziesz miał na karku protagonistę, jak się patrzy. :) A tak propos tej dragonballowej „afery" w TVN, zapraszam na stronę: www.kawaii.pl/uwaga/Uwaga.html i do wrześniowego „Kawaii".

Championship Manager 4 PL

GATUNEK: MENEDŻER
PODOBNE DO: MENEDŻERA PIŁKARSKIEGO
WYMAGANIA: P III 600 MHZ, 64 MB RAM, WIN98/XP
OCENA: 5+ (LOKALIZACJA)
AUTOR RECENZJI: CORMAC
INTERNET: WWW.CHAMPIONSHIPMANAGER.CO.UK
TESTOWANE NA: DURON 1,33, 256 MB RAM, R8500LE (MOŻNA BYŁO SPOKOJNIE GRAĆ)
DEMO: POLSKIEGO DEMA BRAK

Od autora: Kiepściutko. Błędy w instrukcji jeszcze da się przełknąć, ale te w samej grze (techniczne i merytoryczne) skutecznie psują zabawę. Dlaczego postawiłem stosunkowo wysoką ocenę? Ponieważ dla wielu osób, które są na bakier z angielskim, spolszczenie to jest niemal darem losu. Szkoda tylko, że zacytuję Kubę Wojewódzkiego, to „dar z odzysku".

Eld: Tłumaczem był ten sam kolo, który lokalizował NHL 2003. Poziom tłumaczenia - poniownie - poniżej granicy rozsądku. Ja bym powiesił albo rozstrzelał...
Hut: Albo z baśki go, z baśki!!!
Qn^Ik: Baśka? Baśka miała fajny... gust.
Smuggler: Heh, i tak bym nie zagrał, bo nie lubię menedżerów. Ale teraz mam rozsądny powód, by tego nie czynić. :)
Allor: Nie kaleczyć polska mowa, bo to grzecha narodowa - niektórym grzechy odpuszczane są jednak stanowczo zbyt często.
Mr Jedi: Nie lubię menedżerów, więc i tak nie zagram - no, ale jeśli chodzi o poprawność języka, grrr...

Colin McRae Rally 3 PL

GATUNEK: WYŚCIGI
PODOBNE DO: RALLY TROPHY, RALLISPORT CHALLENGE
WYMAGANIA: P III 600 MHZ, 64 MB RAM, WIN98/XP
OCENA: 7 (LOKALIZACJA)
AUTOR RECENZJI: ALLOR
INTERNET: WWW.CDPROJEKT.INFO/SAMOCHODY
TESTOWANE NA: ATHLON XP 2000+, 256 MB RAM, GEFORCE 4200 (FULL DETALI I JAZDA NA MAKSA!)
DEMO: POLSKIEGO DEMA BRAK

Od autora: Gra miała małą wpadkę z systemem zabezpieczeń na starcie, ale teraz dostaje się z nią Robin Hooda, więc gracze źle na tym nie wyjdą. Poza tym jest parę miejsc, w których pilot wpuszcza w maliny - ale nie zmienia to faktu, że wypada po nią gnać do sklepów.

Smuggler: To się nazywa - wybrnąć z klasą.
Mac Abra: Albo „wybrnąć z kasą".

Allor

Najlepsza gra, w jaką graleś w życiu: Xenosaga i zaraz potem Final Fantasy VII - świetne gry dla szukających głębi ze skośnymi oczami. I w zasadzie jedyne, które jakoś tam przewartościowały moje spojrzenie na świat.
Gra z najlepszą muzą to dla mnie: w zasadzie dwie - Dungeon Siege, Homeworld. Obie superklimatyczne i po prostu rzucają na kolana!
Najbardziej się bałem przy grze: System Shock (1 i 2) - a typowych horrorów (zwłaszcza survival) nie lubię.
Najbardziej rozczarowałem się przy grze: na szczęście pamięć mam dobrą, ale krótką i takie rzeczy dość szybko wylatują mi z głowy. Ale Unreal 2 nadal się gdzieś tam kręci...
Gra, na którą najbardziej czekam: Homeworld 2, Half-Life 2, Stalker: Oblivion Lost, Gran Turismo 4, nowy Metal Gear Solid - jak widać, mam na co czekać. ;)
Pierwszy oryginał, jaki kupiłem: Harpoon na Amigę - swego czasu, gra absolutnie mną zawładnęła, ale po przesiadce na PC to już nie było to. Nad czym zresztą do tej pory ubolewam, zwłaszcza że los trójki jest ciągle bardzo niepewny.

CSI - Crime Scene Investigation

GATUNEK: PRZYGODÓWKA/SIM
PODOBNE DO: POLICE QUEST 4, ANGEL DEVOID
WYMAGANIA: PENTIUM II 300 (K6-III 450), 256 MB RAM (128 MB DLA WIN9X), KARTA GRAFICZNA 8 MB, 500 MB NA HDD
OCENA: 7
AUTOR: STRANGER
INTERNET: WWW.UBI.COM
TESTOWANE NA: ATHLON 1600XP+, 256 DDR MB RAM, GF4TI4200, WINXP (CHODZIŁO BARDZO PŁYNNIE, TAKŻE FILMIKI)
DEMO: BRAK
STRONA: 64

Od autora: Jeśli podoba ci się serial, na którym gra bazuje, albo po prostu lubisz takie policyjne przygodówki - nie wahaj się chwili dłużej!

Smuggler: Serial mnie nie ruszył, więc i gra na jego motywach też nie. Przyznać jednak muszę, że ma specyficzny „gliniany" :) klimacik.
Czarny Iwan: Trzeba dodać „na glinianych nogach". Tylko dla fanów.
gem: Co?! Najpierw pytać, a dopiero potem strzelać?! Nie dla mnie.
Mac Abra: Gorzej. Najpierw pytać, potem pomyśleć i w ogóle nie strzelać. Zdecydowanie nie dla ciebie. :)
Allor: Eeee, myśleć? To znaczy marszczyć czoło, obgryzać ołówki i dłubać w uchu, czekając na natchnienie? Dziękuję, i tak mnie boli głowa. ;)
Mr Jedi: Pan inspektor posłuchał podwładnych, a jego twarz pozostała kamienna. Detektyw Zenek zauważył, że inspektorowi nieznacznie drgnęła lewa brew i po chwili wyskoczyła mała żyłka na skroni. To oznaczało, że jest wściekły.

Hulk

GATUNEK: AKCJA
PODOBNE DO: X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE, SPIDER-MAN
WYMAGANIA: P700 MHZ, 192 MB RAM, 1 GB HDD, 4X CD-ROM, WIN98/ME/2000/XP, DIRECTX 8
OCENA: 6+
AUTOR RECENZJI: GHOST
INTERNET: WWW.HULKGAMES.COM
DEMO: 08/2003
TESTOWANE NA: AMD 1600 XP, 256 MB RAM, GEFORCE 4 (ZERO ZACIACHÓW, PŁYNNIE I BEZ KŁOPOTÓW)
STRONA: 50

Od autora: Wkurzająco konsolowa, ładnie (dla oka) zrobiona nawalanka. Bardziej produkt promujący film niż gra. W zasadzie poza świetnie zrobionymi skokami z budynku na budynek, nie stwierdzono jakiejś rewelacji. Można zagrać, ale zachwycać się zbytnio nie ma czym.

Smuggler: A mi jakoś nie przypadła do gustu - nie wiem, może to kwestia grafiki, którą oceniam jako nazbyt sterylną? A szkoda, bo dawno nie było na PC porządnego mordobicia.
Czarny Iwan: Może Hulk nie błyszczy intelektem! Ale mimo to jak on jest napakowany! Gem.ini próbuje osiągnąć podobny efekt, ale na razie zrobił się tylko zielony na twarzyczce od różnorakich specyfików.
Eld: A mówiliśmy mu - kup se ruskiego teścia i metę... Nie posłuchał. ;)
gem: Nie mówcie tak, bo... Ogarnie. Mnie. Szał!
Foch: A pamiętacie Yasia? Ten to był dopiero zielony...
Mac Abra: A paker to dopiero z niego był. Robił to piorunem. Biedny Piorun.
Allor: Ta, ale to właśnie na Piorunie było najlepiej widać skutki jego planu treningowego, bo z rottweilera zrobił się jamnik. ;)
Mr Jedi: Ależ to BYŁ rottweiler! Tylko wersja demonstracyjna!

International Superstar Soccer 3

GATUNEK: SPORTOWA
PODOBNE DO: CYKLU FIFA
WYMAGANIA: PIII 500 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB
OCENA: 6
AUTOR RECENZJI: QN`IK
INTERNET: HTTP://ISS3.KONAMIOSA.COM/
TESTOWANE NA: ATHLON 2000+, 256 MB RAM, RADEON 8500 (DZIAŁAŁO ZUPEŁNIE BEZ ZARZUTU, ALE JAK MOGŁABY DZIAŁAĆ GRA, KTÓRA OFERUJE ROZDZIELCZOŚĆ TYLKO 640 X 480?)
DEMO: NIE MA
STRONA: 72

Od autora: ISS może konkurencją dla pecetowego monopolisty - cyklu FIFA - nie będzie, jednak samo jej pojawienie się jest już dobrym znakiem. Ocena jest nieco zawyżona - choć jeśli pojawi się patch poprawiający sterowanie i możliwość jego konfiguracji, mógłbym ją jeszcze śmiało podwyższyć. Polecam raczej tylko tym, którzy już mają alergię na produkcje EA Sports, no i dużo cierpliwości.

Czarny Iwan: Z kopania piłki najbardziej lubię czerwone kartki. Szkoda, że podczas meczów dają ich tak mało.
Eld: Ja bym poszedł nawet dalej - wprowadził obowiązkowe bójki tak jak w NHL. A poza tym POLAR to ***!
Foch: A Śląsk pany! A zresztą... Poza tym ocena za niska - Qn'ik w życiu nie miał w ręce konsoli, to i nie docenia konwersji konsolówki na PC.
gem: Na konsolach było lepiej. Ale i tu jest całkiem nieźle. Moim zdaniem - 7,5.
Allor: Coś ostatnio tych konwersji coraz więcej się robi... ciekawe, kiedy do obowiązkowego wyposażenia PC-ów dojdzie pad?
Smuggler: Nie zachwyca. Ale i nie zniechęca. Ujdzie jako alternatywa dla FIFY - dla tych, którym marzy się symulacja „nogi" niekoniecznie opatrzona logo EA.
Mr Jedi: Lubię nogi, najlepiej takie młode, dobrze ogolone i na wysokim obcasie. Tylko uważajcie, bo można się w nich łatwo porozbijać.
Mac Abra: Też lubię nogi - wieprzowe. Golonka z chrzanem + piwko albo nóżki w galarecie - to jest dopiero coś!

Neighbours from Hell

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIÓWKA + LOGICZNA
PODOBNE DO: MAD TV
WYMAGANIA: P166 MHZ, 64 MB RAM, WIN9X/XP
OCENA: 6
AUTOR RECENZJI: CROCKETT
INTERNET: WWW.NEIGHBOURS-FROM-HELL.COM
DEMO: CDA 08/03
TESTOWANE NA: AMD 2000+ XP, 512 MB RAM, GEFORCE 3 TI... (NIE SKAKAŁO) :)
STRONA: 88

Od autora: W dzisiejszych czasach powstawanie gier, w których można zaobserwować stanowczy przerost formy nad treścią, jest na porządku dziennym. Neighbours From Hell pokazuje drugą stronę medalu - jak dobry pomysł schrzanić wybitnym lenistwem.

Smuggler: Fajne, ale ciut za krótkie... i za proste. Czasem nawet za prostackie. Mimo wszystko dałbym siedem, bo nieźle potrafi i zabawić, i rozruszać szare komórki.
Qn`ik: Co by o niej złego nie napisać - to powiew świeżości. I nie jest aż tak krótka, gdy chce się ją przejść na 100%...
Mac Abra: Sympatyczne w sumie, choć mogli to bardziej skomplikować. Większość zagadek jest banalna.
Mr Jedi: Ot, np. jak ta - jaki jest wpływ zorzy polarnej na miesiączkowanie pingwinów?

CormaC

✦ **Najlepsza gra, w jaką grałeś w życiu:** trudno wybrać jedną... Championship Manager 3, Rune, Serious Sam 2, Heavy Metal F.A.K.K 2, TiE Fighter, seria Monkey Island, Pirates. (Pewnie coś pominąłem.)
✦ **Gra z najlepszą muzą to dla mnie:** Ed Hunter (w soundtracku są najlepsze dzieła Iron Maiden).
✦ **Najbardziej się bałem przy grze:** nie gram w straszne gry - wystarczy mi stres na co dzień.
✦ **Najzabawniejsza gra to twoim zdaniem:** bezapelacyjnie seria Monkey Island. Najbardziej rozczarowałem się przy grze: do wszystkiego podchodzę sceptycznie i dlatego rzadko się rozczarowuję.
✦ **Gra, na którą najbardziej czekam:** Doom 3, Quake 4, Monkey Island 5. ;)
✦ **Pierwszy oryginał, jaki kupiłem:** oj, to było strasznie dawno temu. Wiem tylko, że była to gierka na kasecie na Atarynkę XE.

Czarny Iwan

✦ **Najlepsza gra, w jaką grałeś w życiu:** Heroes of Might and Magic - gram od lat i nigdy się z nią nudzę.
✦ **Gra z najlepszą muzą to dla mnie:** Hitman 2 – miodzio.
✦ **Najbardziej się bałem przy grze:** Thing - lepiej kupić pampersy, po co się stresować.
✦ **Najzabawniejsza gra to twoim zdaniem:** The Sims - można wybudować basen bez drabinki, z simem beztrosko pluskającym się w wodzie... do czasu.
✦ **Najbardziej rozczarowałem się przy grze:** Tomb Raider VI.
✦ **Gra, na którą najbardziej czekam:** chciałbym zagrać w kolejnego Thinga.
✦ **Pierwszy oryginał, jaki kupiłem:** Abibasy, sprzedawca bił się w pierś, że to oryginalny wyrób Adidasa.

El General Magnifico

✦ **Najlepsza gra, w jaką grałeś w życiu:** Monkey Island II - sensacja, rewelacja, demencja! Odlotowe dowcipy, genialna grafika, świetna muzyczka. Cud, miód, ultramaryna!
✦ **Gra z najlepszą muzą to dla mnie:** Atlantis II i zupełnie niedawno Thorgal. W obu przypadkach muzyka jest tak klimatyczna, że mogliby się na niej uczyć studenci metreo... meterolo... melotero... no, ci od pogody i burzliwych gradobić.
✦ **Najbardziej się bałem przy grze:** Strip Poker. I w końcu się dobrałem... do pokoju zajrzała żona i moja reanimacja w zasadzie się udała, choć niektórzy uważają, że jest "wprost przeciwnie".
✦ **Najzabawniejsza gra to twoim zdaniem:** Sam & Max, choć nie jestem pewien, czy nie oddać palmy pierwszeństwa Larry Lafferowi płynącemu na fali miłości, a to dzięki pysznej polonizacji.
✦ **Najbardziej rozczarowałem się przy grze:** Indiana Jones and Infernal Machine. Zmiana charakteru gry uderzyła mnie z siłą wodospadu...
✦ **Gra, na którą najbardziej czekam:** Full Throttle 3D, choć być może się rozczaruję (patrz punkt wyżej).
✦ **Pierwszy oryginał, jaki kupiłem:** Conquest of Camelot i Codename Iceman.

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

GATUNEK: CRPG
PODOBNE DO: NEVERWINTER NIGHTS
WYMAGANIA: PII 450, 98 MB RAM, WIN98/ME/2000/XP, CD-ROM X8, AKCELERATOR Z 16 MB I OPENGL
OCENA: 8
AUTOR RECENZJI: ALLOR
INTERNET: HTTP://NWN.BIOWARE.COM/SHADOWS/
TESTOWANE NA: ATHLON XP 2000+, 256 MB RAM, GEFORCE 4200 (DZIAŁAŁO SPOKO NA FULL DETALACH)
DEMO: BRAK
STRONA: 90

Od autora: Porządny dodatek do porządnej gry, z nowymi klasami, umiejętnościami, ulepszonym edytorem i zupełnie nową fabułą. Btw: w chwili obecnej - pod względem liczby graczy online - Neverwinter Nights jest na 7 miejscu i wyprzedza m.in. Jedi Knight II, Soldier of Fortune II, Americas Army czy Command & Conquer: Generals.

gem: ...i dostaje w nerki od Enemy Territory! Jawohl!
Stranger: ...którego z kolei nokautuje Half-Life. Ale to nie dziwne, bo dostają od niego nawet wszystkie pozostałe online'ówki razem wzięte - jest klasą samą dla siebie.
Mr Jedi: I dlatego grywają w nią wyłącznie faceci z klasą.
Smuggler: Z czyją klasą? Bo jakby co, to polecam III B ze szkoły podstawowej nr 77 we Wrocławiu. Straszne kozaki. :)

Pure Pinball

GATUNEK: PINBALL/ZRĘCZNOŚCIOWA
PODOBNE DO: SOLDIER OF THE UNIVERSE, PSYCHO PINBALL
WYMAGANIA: P450 MHZ, 128 MB RAM, HDD 500 MB, WIN95/98/2000/NT/XP, AKCELERATOR 3D
OCENA: 9
AUTOR RECENZJI: CZARNY IWAN
INTERNET: HTTP://WWW.IRIDON.COM/PUREPINBALL/
DEMO: DOSTĘPNE W SIECI
TESTOWANE NA: AMD 1600 XP, 256 MB RAM, GEFORCE 4 (ZERO PROBLEMÓW)
STRONA: 68

Od autora: Dopracowana, bardzo atrakcyjna wizualnie gra, niepozbawiona jednak paru (drobnych) błędów. Gdyby je wyeliminować i dodać jeszcze ze dwa stoły, Pure Pinball zająłby pierwsze miejsce w moim osobistym rankingu.

Smuggler: Ładne, ale to, co widzicie w wymaganiach, przemnóżcie przez dwa, a w przypadku procka najlepiej przez 3 - wtedy zobaczycie, na co grę stać. A swoją drogą, Pinball Dreams na Amigę - nic mu nie podskoczy...
Hut: Co ty, Smuggler?!? Pinball Fantasies - druga część Pinball Dreams - była lepsza. No i racja z tymi stołami. Te, co są, są fajne, ale brakuje w nich czegoś takiego wyjątkowego. Osobiście dałbym 8. Za taką cenę - brać w ciemno.
Smuggler: Zgadza się, że PF był lepszy. Ale to już nie był ten szok, jakiego doznałem po raz pierwszy widząc PD...
gem: Pinball Fantasies. I stół Stones'n'Bones... I digitalizowana muzyczka z peceto-wego bzyczka. Ech, to se ne vrati...
Allor: PC-owiec się znalazł! Amiga rulez! Nie poznał Pinballi (Fantasies i Dreams) ten, kto nie zagrał w nie na pięćsetce!
Mr Jedi: Dać mu wina, a przedniego! Na jego koszt oczywiście.

Rayman 3 PL

GATUNEK: PLATFORMÓWKA
PODOBNE DO: RAYMAN 2
WYMAGANIA: PIII 600MHZ, 128 MB RAM, WIN98SE/ME/2000/XP
OCENA: 9 (LOKALIZACJA)
AUTOR RECENZJI: CORMAC
INTERNET: WWW.RAYMANZONE.COM
TESTOWANE NA: DURON 1,33, 256 MB RAM, R8500LE (CHODZIŁO PŁYNNIE I BEZPROBLEMOWO)
DEMO: W POLSKIEJ WERSJI DEMA BRAK
STRONA: 95

Od autora: Świetna lokalizacja świetnej gry. Dialogi tłumaczył pan Bartosz Wierzbięta - największy chyba obecnie polski spec od dubbingu (Shrek). Nie miałem się czego czepić - po prostu.

Smuggler: To czep się tramwaju. :)
CormaC: O, proszę - w tym komentarzu wylazła prawdziwa natura Smugglera. :P
Czarny Iwan: A może by tak ktoś spolonizował Elda?
Eld: Najlepiej dziewczyny z Los Ketchup do spółki z Christiną Aquillerą. ;)
Constanty: A może lepiej załóż czepek na głowę?
gem: Proponuję szklankę wody. Zamiast.
Mac Abra: Ale tak serio - choć BW za wiele do tłumaczenia nie miał, widać rękę fachowca. Warto mieć polską wersję.
Mr Jedi: Zawsze warto, jeśli jest dobrze zrobiona, choć czasami dobre tłumaczenie i gra aktorska nie starczą, ot, patrz chociażby „Titan A.E." - wszystko zawaliła kwestia techniczna - dialogi wyły, a przestrzenna ścieżka dźwiękowa, wraz z odjazdowymi rockowymi kawałkami, szeptała w tle w jakimś marnym stereo.

Eld

- **Najlepsza gra, w jaką grałeś w życiu:** jeszcze przede mną ;) Do tej pory... hm... Enemy Territory?
- **Gra z najlepszą muzą to dla mnie:** No One Lives Forever, a raczej soundtrack do niej
- **Najbardziej się bałem przy grze:** pierwszy Quake?
- **Najzabawniejsza gra, to twoim zdaniem:** Discworld 2
- **Najbardziej rozczarowałem się przy grze:** za dużo ich, by wymieniać.
- **Gra, na którą najbardziej czekam:** chyba Call Of Duty, ale i tak nie będę miał sprzętu, aby w to zagrać.
- **Pierwszy oryginał, jaki kupiłem:** chyba Discworld 2, chociaż nie... jakaś piłka na Atari ST, ale nie pamiętam nazwy.

gem

- **Najlepsza gra, w jaką grałeś w życiu:** <SALUT>TIE Fighter</SALUT>
- **Gra z najlepszą muzą to dla mnie:** Warcraft II
- **Najbardziej się bałem przy grze:** Thief (I)
- **Najzabawniejsza gra to twoim zdaniem:** Discworld. Mieszanka Pratchetta i „Monty Pythona" (ściślej: Erica Idle'a w roli Rincewinda) w jednym, grozi eksplozją ze śmiechu. Najbardziej rozczarowałem się przy grze: Unreal II, NFS Hot Pursuit II.
- **Gra, na którą najbardziej czekam:** whoah, Half-Life 2, Deus Ex: Invisible War, Thief III, S.T.A.L.K.E.R., TIE Fighter 2004. ;)
- **Pierwszy oryginał, jaki kupiłem:** na PC - UFO: Enemy Unknown. Nawiasem mówiąc - wciąż jeszcze czekałem na pierwszego peceta, więc instrukcję przeczytałem chyba z 5 razy...

Restaurant Empire

GATUNEK: SIM
PODOBNE DO: ROLLERCOASTER TYCOON, AIRLINE TYCOON, HOTEL GIANT
WYMAGANIA: P 500 MHZ, 128 MB RAM, 700 MB HDD, 4X CD-ROM, WIN9X/XP, DIRECTX 8
OCENA: 6+
AUTOR RECENZJI: MGAMER
INTERNET: WWW.RESTAURANT-EMPIRE.COM
DEMO: DOSTĘPNE W SIECI
TESTOWANE NA: AMD 1200, 320 MB RAM, GEFORCE 4 (CAŁKIEM NIEŹLE, CHOCIAŻ PO PRZYSPIESZENIU CZASU ZDARZAŁO MI SIĘ OGLĄDAĆ POKAZ SLAJDÓW)
STRONA: 60

Od autora: Twórca między innymi Seven Kingdoms chyba za wcześnie wypalił golden betę, czego efektem są widoczne gołym okiem niedociągnięcia. Mimo to przygoda z Restaurant Empire nie będzie czasem straconym, zwłaszcza dla fanów tego gatunku. Dodam, że polska wersja (skądinąd zupełnie poprawna, choć bez rewelacji) dostępna jest po całkiem atrakcyjnej cenie w kioskowej serii CDP.

Smuggler: Zapomniałeś dodać - „koniec reklamy". :) A tak mówiąc serio, gra spodobała mi się raczej średnio, choć trudno mi podać jakieś sensowne argumenty świadczące na jej niekorzyść. Pograć się da - ale entuzjazmu nie wzbudza. Weźcie jednak poprawkę, że gry „tycoonowate" nigdy mnie nie ruszały.
gem: ...zjadłbym coś.
Qn^ik: Pizzę? Ty to potrafisz namówić! ;)
Smuggler: Miałeś jej przy mnie nie jeść! :(
Allor: Burżuj, fabrykant, spekulant i w ogóle! Będą teraz wszystkim w okolicy smaka robić!
Mr Jedi: Raaaju - czy wy nie potraficie gadać o niczym innym, tylko o grach, żarciu i panienkach? Może byśmy pogadali - tak dla odmiany - o piciu?
Mac Abra: A kto to jest Piciu? Znamy go chociaż? I czemu mamy o nim gadać?

Spy Hunter

GATUNEK: AKCJA/SAMOCHODOWA
PODOBNE DO: STARSKY & HUTCH, ITALIAN JOB
WYMAGANIA: PII 450 MHZ, 128 MB RAM, 890 MB HDD, WINXP/2000/ME/98
OCENA: 6+
AUTOR RECENZJI: CONSTANTY FOCH
STRONA: WWW.SPYHUNTER.MIDWAY.COM
DEMO: BRAK
TESTOWANE NA: AMD 2000 XP+, 256 MB RAM, GEFORCE 4 TI 4200 (BEZ MOMENTÓW...SPOWOLNIENIA; ALE GRA WYGLĄDA NIEZBYT DOBRZE, WIĘC JAKIEKOLWIEK „ZABKOWANIE" ŚWIADCZYŁOBY O CAŁKOWITYM BEZTALENCIU PROGRAMISTÓW)
STRONA: 92

Od autora: Wersja 3D klasyka z automatów i ośmiobitowych komputerów. Na początku ukazała się na PlayStation 2 i tam odniosła zasłużony sukces, ale wydawanie jej konwersji dwa lata później i z gorszą grafiką (!!!) na PC to już raczej nieporozumienie. Szkoda, że tym, którzy nie pamiętają pierwowzoru, tytuł Spy Hunter będzie się kojarzył nie tak dobrze, jak na to zasługuje.

Eld: Mnie ten tytuł kojarzy się tylko z cudnym Spy vs. Spy sprzed lat chyba piętnastu...
Smuggler: Oooooooo! To była gierka! Remake! Ja chcę remake!!!
gem: To se kup PlayStation 2 albo Xboksa, panie Smug. A Spy Hunter... Dwuwymiarowa ścigałka z lotu ptaka sprzed lat bodaj 20, z fotorealistyczną grafiką i filmowymi animacjami - ogólnie lepsza niż większość "bondów". Taką ją pamiętam i nie zamierzam niszczyć tej wizji.
Allor: ...bo po odpaleniu by się okazało, że spoza pikseli nic nie widać, a filmiki mają po trzy klatki i w ogóle wczytuje się to z magnetofonu dopiero za którymś razem... Taaa, szanujmy wspomnienia!
Mr Jedi: Spy vs. Spy mnie nudziło, wolałem Boulder Dasha.
Smuggler: Nie, to był „BURDEL Dasz", nie udawaj niewiniątka. ;)

Star Trek: Elite Force 2

GATUNEK: FPS
PODOBNE DO: ST: ELITE FORCE I INNYCH SHOOTERÓW FPP
WYMAGANIA: PIII 600, 128 MB RAM, CD-ROM 4X, 1,5 GB NA HDD, DIRECTX 9.0
OCENA: 9+
AUTOR RECENZJI: GHOST
INTERNET: HTTP://WWW.ST-EF2.COM/
DEMO: DOSTĘPNE W SIECI
TESTOWANE NA: AMD 1600 XP, 256 MB RAM, GEFORCE 4 (CHODZI PO PROSTU REWELACYJNIE)
STRONA: 56

Od autora: Jeden z najbardziej klimatycznych fpsów, z jakimi miałem ostatnio do czynienia. Świetny nastrój, grywalność, ciekawa fabuła, niezła muza i grafika, ciekawe lokacje, wrogowie, dreszczyk emocji itd. Na pewno ją kupię i będę wielokrotnie do niej wracał.

Smuggler: Nie powiem - fajne, wciągające itd. Nie bym padł na kolana i zawył z zachwytu - ale gra się z przyjemnością. Widać, że się napracowano, by wyszlifować tę grę na maksa.
Qn`ik: Stefii to Grafajna.
Hut: Szkoda, że to po prostu bardzo dobry i dopracowany - ale standardowy, normalny FPS. W pewnym momencie wydawało mi się, że będzie to nieoczekiwany konkurent np. dla Half-Life II. Czemu? Może zjadłem coś nieświeżego?
gem: Standardowy, czyt. dobry produkt Ritual.
Mac Abra: A w podzięce Ritual właśnie wykopał z pracy całą ekipę. Serio...
Allor: I procesuje się z filmowcami o to, że ci nie chcą robić ani serialu ani filmu kinowego... do czego to doszło...
Mr Jedi: Eeech, w naszej TV brakuje dobrych seriali SF, takich jak „Star Trek Next Generation", sniiif...

Starsky & Hutch

GATUNEK: SAMOCHODOWA/AKCJA
PODOBNE DO: DRIVER, ITALIAN JOB
WYMAGANIA: P 500 MHZ, 128 MB RAM, 800 MB HDD WIN 98/200/ME/XP
OCENA: 7+
AUTOR RECENZJI: HUT SĘDZIMIR
INTERNET: WWW.STARSKY-AND-HUTCH.COM
DEMO: BRAK
TESTOWANE NA: AMD 2000 XP+, 256 MB RAM, GEFORCE 4 TI 4200. (BARDZO DOBRZE, BEZ NAJMNIEJSZYCH ZACIACHÓW I INNYCH TAKICH.)
STRONA: 84

Od autora: Ostre strzelanie i szybka jazda, a wszystko z muzyką z lat 70. Jak dla mnie mieszanka znakomita, ale pamiętajcie, że wasz Hut ostatnio dziecinnieje. Trudno powiedzieć, ile gra będzie kosztowała w Polsce, a od tego głównie zależy decyzja, czy ją kupić, czy nie - Starsky & Hutch będzie was bowiem nieźle bawić, ale raczej nie dłużej niż przez 15-20 godzin.

gem: Ani serial, ani gra nie budzą we mnie żadnych emocji. W dodatku nie podoba mi się ten pomidorowy Ford Torino ni sam zamysł gry. Moja ocena: 4.
Smuggler: Oglądałem sobie ten serial dawno temu - bo nie było nic innego do oglądania. Teraz na szczęście jest, więc szczęśliwie mogę sobie w toto nie grać. Nie podzielam zachwytu Huta. Dla mnie to taka konsolowa ścigałka/strzelanka. Nie bardzo trawię takie klimaty.
Eld: Ja serial nawet lubiłem, więc i giera nie jest zła, w moim odczuciu. Po prostu zależy, kto co lubi.
Allor: Do konsolowego rodowodu też nie ma się co za bardzo czepiać - jeśli konwersja jest OK, to co za różnica?
Mr Jedi: Ooooj, ale Smuggie i Gemini czepiają się tak dla zasady, oni po prostu lubią ten sport. :)

Tomb Raider: Angel od Darkness

GATUNEK: TTP/PRZYGODÓWKA
PODOBNE DO: INDIANA JONES
WYMAGANIA: 500 MHZ, 128 MB RAM, WIN98/ME/2000/XP, KARTA GRAFICZNA ZE WSPARCIEM TNL ORAZ DIRECTX 8.1,
OCENA: 6
AUTOR RECENZJI: CZARNY IWAN
INTERNET: HTTP://WWW.CENEGA.PL/
DEMO: BRAK
TESTOWANE NA: AMD 1600 XP, 256 MB RAM, GEFORCE 4 (ZERO PROBLEMÓW)

Od autora: Lara ładniejsza, wszystko inne mniej.

Smuggler: A mi się cisną na usta brzydkie słowa, takie jak nekrofilia (wyciągnęli Larę z grobu, by jeszcze na niej zarobić) czy prosty... profanacja. Ale to głównie dlatego, że uwierzyłem, iż najnowsze TR będzie czymś innym niż wszystkie dotąd. A guzik, guzik, guzik! Stąd moja frustracja. :(
Qn`ik: Tomb Raider nigdy nie był na mojej liście (wirtualnej, ale zawsze) 100 ulubionych gier. Pewne nadzieje wiązałem właśnie z Aniołem Ciemności - liczyłem, że gra będzie mroczna i bardziej przygodowa.
gem: Core nie gra w nic innego prócz Tomb Raidera. Po prostu nie zauważyli, jak cudowne gry robi konkurencja i dla nich Angel of Darkness jest rzeczywiście tą najlepszą - w porównaniu do poprzednich Tomb Raiderów. Moja ocena: 2.
Eld: 10 lat temu dałbym tej grze 10 punktów, rok temu 1, a dzisiaj to gów** nie zasługuje nawet na 0 (słownie: zero). Żenada, jakiej świat nie widział dla napalonych nastolatków.
Allor: Z Core i Eidos właśnie wyleciał „ojciec" Lary. Ponoć dlatego, że nieco się opóźnił i zyski z jej sprzedaży w zbyt małym procencie znajdą się po stronie roku fiskalnego 2003. Cóż, przy takim podejściu do gry jej „psiakość" dziwić chyba nie powinna.
Mr Jedi: Tak to już jest, kiedy zaczyna się pracować wyłącznie dla kasy i wygasa pierwotny entuzjazm twórców i producentów.

Ghost

- **Najlepsza gra, w jaką grałeś w życiu:** TIE Fighter.
- **Gra z najlepszą muzą to dla mnie:** International Karate III (na Atari).
- **Najbardziej się bałem przy grze:** Unreal.
- **Najzabawniejsza gra to twoim zdaniem:** Wormsy.
- **Najbardziej rozczarowałem się przy grze:** Syndicate 2.
- **Gra, na którą najbardziej czekam:** S.T.A.L.K.E.R - Oblivion Lost i Half-Life 2.
- **Pierwszy oryginał, jaki kupiłem:** Star Wars: Dark Forces.

Hut Sędzimir

- **Najlepsza gra, w jaką grałeś w życiu:** W pierwszej dziesiątce na pewno będą GTA3, Deus Ex, System Shock 2 i Metroid Prime.
- **Gra z najlepszą muzą to dla mnie:** Niech to będzie seria Monkey Island, a ogólnie przygodówki LucasArts.
- **Najbardziej się bałem przy grze:** są takie trzy - Eye Of The Beholder II na poziomach z mrówkami, cały System Shock 2 i oczywiście Silent Hill 2.
- **Najzabawniejsza gra to twoim zdaniem:** Sam & Max i seria Monkey Island.
- **Najbardziej rozczarowałem się przy grze:** rozczarowuję się zawsze, kiedy końcówka nie jest warta całej gry, bo np. składa się ze zwykłego ekranu z napisem Congratulations.
- **Gra, na którą najbardziej czekam:** na PC to Half-Life 2, mam też bezpodstawnie duże nadzieje związane z Breedem. No i oczywiście Deus Ex 2 oraz wszystko, nad czym pracuje Peter Molyneux.
- **Pierwszy oryginał, jaki kupiłem:** pierwsze były dwie gry na C-64, zakupione w podejrzanym sklepie w byłym NRD - Aussie Games i Infiltrator II. Obie nie chodziły.

Mac Abra

- **Najlepsza gra, w jaką grałeś w życiu:** Steel Panthers!!!
- **Gra z najlepszą muzą to dla mnie:** Medal of Honor? W Total Annihilation też niezle grało.
- **Najbardziej się bałem przy grze:** "bać" to może złe słowo, ale bardzo się wczułem w lądowanie na plaży Omaha w MoH.
- **Najzabawniejsza gra to twoim zdaniem:** ...hm?
- **Najbardziej rozczarowałem się przy grze:** Steel Panthers 3 niestety.
- **Gra, na którą najbardziej czekam:** remake Steel Panthers w 3D... No dobra: kolejny MoH? Call of Duty? Trzecia część Combat Mission? Trudno powiedzieć.
- **Pierwszy oryginał, jaki kupiłem:** dodatek do Laser Squada.

Mr Jedi

- **Najlepsza gra, w jaką grałeś w życiu:** ...to samo życie. Cała reszta jest jego częścią.
- **Gra z najlepszą muzą to dla mnie:** ...po prostu gra z najlepszą muzą. Bardzo mile połączenie.
- **Najbardziej się bałem przy grze:** nie pamiętam tytułu, ale bez przerwy się sypała i bałem się, że się na dobre zawiesi, zanim skończę. ;)
- **Najzabawniejsza gra, to twoim zdaniem:** ...gra, która mnie bawi. :)
- **Najbardziej rozczarowałem się przy grze:** „...w łapki". Mój starszy kolega bardzo mocno bił po rączkach - i bolało.
- **Gra, na którą najbardziej czekam:** jak się doczekam, to będę wiedział.
- **Pierwszy oryginał, jaki kupiłem:** to było tak dawno temu, że już nie pamiętam jej tytułu, w każdym razie to była gierka jeszcze na Commodorka.

Top Gun: Combat Zone

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIÓWKA/SAMOLOTY WOJSKOWE
PODOBNE DO: TOP GUN: FIRE AND WILL ORAZ TOP GUN: HORNET'S NEST
WYMAGANIA: PENTIUMII 350 MHZ, 128 MB RAM, AKCELERATOR 3D 16 MB
OCENA: 4
AUTOR RECENZJI: CZARNY IWAN
INTERNET: HTTP://WWW.TOPGUN-COMBATZONES.COM/
DEMO: CDA06/03
TESTOWANE NA: AMD 1600 XP, 256 MB RAM, GEFORCE 4 (CHODZI JAK ZŁOTO)
STRONA: 66

Od autora: Top Gun: Combat Zone okazało się grą dojrzałą jak zeszłoroczna dynia. Mimo że zostajemy przeniesieni w lata 70, 80 90 i trafiamy za stery wielu legendarnych maszyn, gracz ani na chwilę nie zapomina, że wciąż siedzi w wygodnym fotelu i nie ruszył z miejsca nawet o milimetr.

Foch: A wiecie, że Top Gun był kultowym filmem, szczególnie w USA, środowisk gejowskich? Ci wspaniali wysportowani mężczyźni, te ponaddźwiękowe prędkości. Ciekawe, czy jest coś o tym w grze?

gem: To tłumaczy wybór osoby autora recenzji...
Smuggler: Zazdrość - brzydka sprawa, gem. :) A gra też brzydka, tzn. nie ma w niej nic, co by mogło mnie zmusić, bym w to grał dłużej niż przez godzinę.
Allor: Eeee... a Czarny Iwan? ;)
Smuggler: Tylko gdyby zdjął obie skarpetki.
Mr Jedi: Przestańcie się go czepiać, bo znowu zrobi sobie krzywdę.

Warcraft 3: Frozen Throne

GATUNEK: RTS
PODOBNE DO: WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS :)
WYMAGANIA: PEŁNA WERSJA WARCRAFT III PL, PII 400, 128 MB RAM, WIN98/ME/2000/XP, CDX4
OCENA: 8+
AUTOR RECENZJI: ELD
STRONA: WWW.BLIZZARD.COM
TESTOWANE NA: P1300, 256 MB DDRAM, GEFORCE 4200
DEMO: BRAK
STRONA: 52

Od autora: Cóż... dla fanów święto, dla mnie - cierpienie, bo dalej nie mogę się ustosunkować do Warcraft III. W dalszym ciągu jest to TYLKO, lub AŻ, dobry ertees. Dużo gorszy od poprzednika.

gem: Warcraft = Battle.net. Kampania single player to tylko swego rodzaju tutorial...
Mac Abra: A mi się podobało. Nie bym miał stawiać pudełko z grą na domowym ołtarzyku (na którym palę kadzidełka przed Tygrysem 2), ale solidna robota. Dla warcraftofilów fajna sprawa.
Allor: Dla pozostałych... no, w zasadzie nie wiem, bo nie grałem. Do czego bez bicia się przyznaję. :P
Mr Jedi: A do czego się przyznasz, jak cię pobijemy?

Smuggler

✦**Najlepsza gra, w jaką grałeś w życiu:** mam nadzieję, że dopiero w nią zagram. A do tej pory grałem w tyle dobrych gier, że nie będę jednej wynosił ponad inne.
✦**Gra z najlepszą muzą to dla mnie:** muzyka w Battlefieldzie bardzo wpadła mi w ucho.
✦**Najbardziej się bałem przy grze:** pokerku, w którym w puli było sporo kasy, a ja blefowałem z parą ósemek.
✦**Najzabawniejsza gra to twoim zdaniem:** dosłownie wylem ze śmiechu przy Neverhoodzie.
✦**Najbardziej rozczarowałem się przy grze:** wspominałem o pewnym pokerku? Sprawdzili mnie, a gość miał fulla - trzy dziesiątki na waletach :(
✦**Gra, na którą najbardziej czekam:** taka, przy której zapomnę o upływie czasu co najmniej na 24 godz. - Homeworld 2? Half-Life 2? Zobaczymy.
✦**Pierwszy oryginał, jaki kupiłem:** hm, hm, hm? Do Speca miałem dołączone oryginalne szachy, więc można to tak podciągnąć. A pierwszy oryginał kupiłem dopiero na C-64.

Will Rock

GATUNEK: FPS
PODOBNE DO: SERIOUS SAM (MOMENTAMI BLIŹNIACZO...)
WYMAGANIA: PIII 500M HZ, 128 MB RAM, WIN98/ME/2000/XP, AKCELERATOR 32 MB
OCENA: 7
AUTOR RECENZJI: CORMAC
INTERNET: WWW.WILL-ROCK.COM
TESTOWANE NA: DURON 1,33, 256 MB RAM, R8500LE (DETALE I BAJERY NA MAKSIMUM, WSZYSTKO CHODZIŁO PŁYNNIUTKO I NIE CIĘŁO)
DEMO: DOSTĘPNE W SIECI

Od autora: Bardzo przyjemna strzelanka w rodzaju Serious Sama - obłędne masy wrogów, wydumany arsenał, duży dynamizm, a w tle mitologia. Do pierwowzoru trochę Willowi brakuje zarówno pod względem oprawy, jak i humoru, ale jeśli komuś Sam się podobał, to i w tę grę pogra bez bólu.

Smuggler: Faktem jest, sieriozna gra, nieco poważniejsza niż Sam, ale dająca duże pole do popisu (czytaj: rozpier...duchy).
Czarny Iwan: Doskonała pożywka dla zwichrowanej i spaczonej psychiki przeciętnego komputerowego psychopaty. Jeśli spędzasz przed monitorem więcej niż 8 godzin dziennie - kolejne dwie, trzy nie zrobią ci już różnicy. Naprawdę warto.
Foch: Gierka fajniutka, ale tak zerżnięta z Serious Sama, że aż przykro. Nie chcę jechać na narodowych stereotypach, ale Rosjanie chyba nie tylko na piciu znają się tak dobrze jak Polacy.
gem: Przykro mi, Won't Rock.
Allor: Przesadzasz. Na niezobowiązującą rozrywkę nadaje się jak najbardziej.
Mr Jedi: Niektóre rozrywki zaczynają się podobać dopiero po trzecim piwie. Ot, np. taki Kung Pow.

Wolfenstein: Enemy Territory

GATUNEK: FPS (ONLINE)
PODOBNE DO: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (TRYB MULTIPLAYER)
WYMAGANIA: 600 MHZ, 128 MB RAM, WIN98/ME/2000/XP, KARTA GRAFICZNA 32 MB
OCENA: 10
AUTOR RECENZJI:
STRONA:
WWW.CASTLEWOLFENSTEIN.COM
TESTOWANE NA: 2000 GHZ, 256 MB RAM, GEFORCE 4200 128 MB DDRAM
DEMO: (RACZEJ PEŁNA WERSJA) DOSTĘPNE W SIECI - WKRÓTCE W CDA
STRONA: 80

Od autora: Tym razem krótko - najlepszy online'owy first-person shooter w własnej klasie, kropka.

Czarny Iwan: Trudno się oderwać. Naprawdę można się rozerwać. :) Lubię po prostu patrzeć, jak przeciwnicy wzlatują niczym ptaki w powietrze lub znikają w burzy krwawych strzępków. Panzerfaust rulez!
Eld: Ocena mówi wszystko. Nic dodać, nic ująć, lepiej ten czas poświęcić na giercowanie w ET. Od siebie dodam, że granie w ET prowadzi także do zażartych starć w domowych pieleszach. Podobno świata poza ET ostatnio nie widzę...
Hut: Kiedy zaczynali grać, ja akurat zajmowałem się czymś innym. A teraz grają tak dobrze, że nie chcą mnie w składzie, bo wchodzę w drogę panzerfausta Czarnego Iwana. Ale potwierdzam - w nic innego się u nas nie gra.
Qn`ik: U mnie niestety to samo. Czemu ta mania zaczęła się, gdy ja akurat miałem sesję?!
Smuggler: A wiecie, że ja w to nawet sekundy nie zagrałem? Tak mi obrzydzili tę grę swoimi wrzaskami (podczas rozgrywek), że jak słyszę Wolfenstein - to mi się robi zimno. Syndrom „Ramy na działkach"? (Kto pamięta te reklamy?)
Eld: W twoim przypadku czynnikiem decydującym jest wiek i refleks. Nie przeżyłbyś nawet 10 sekund po zniknięciu niebieskiej tarczy nad głową - hehe.
Smuggler: Bo zawołam kogoś z fussa i zobaczymy, ile ty przeżyjesz. :P

Qn'ik

✦**Najlepsza gra, w jaką grałeś w życiu:** co to w ogóle za pytanie? Odpowiem w obecności adwokata.
✦**Gra z najlepszą muzą to dla mnie:** bezapelacyjnie i w 100% Diablo 1. Zwłaszcza że ta muza była rdzennie growa.
✦**Najbardziej się bałem przy grze:** przy każdej bez opcji save w dowolnym momencie - że zginę i będę musiał zaczynać od nowa.
✦**Najzabawniejsza gra, to twoim zdaniem:** cykl Monkey Island.
✦**Najbardziej rozczarowałem się przy grze:** cykl FIFA po 1999 roku?... Nic innego nie przychodzi mi teraz do głowy.
✦**Gra, na którą najbardziej czekam:** aktualnie - Broken Sword 3.
✦**Pierwszy oryginał, jaki kupiłem:** to gdzie ten adwokat?... Myślę, że to była jakaś planszówka z Magii i Miecza. :)

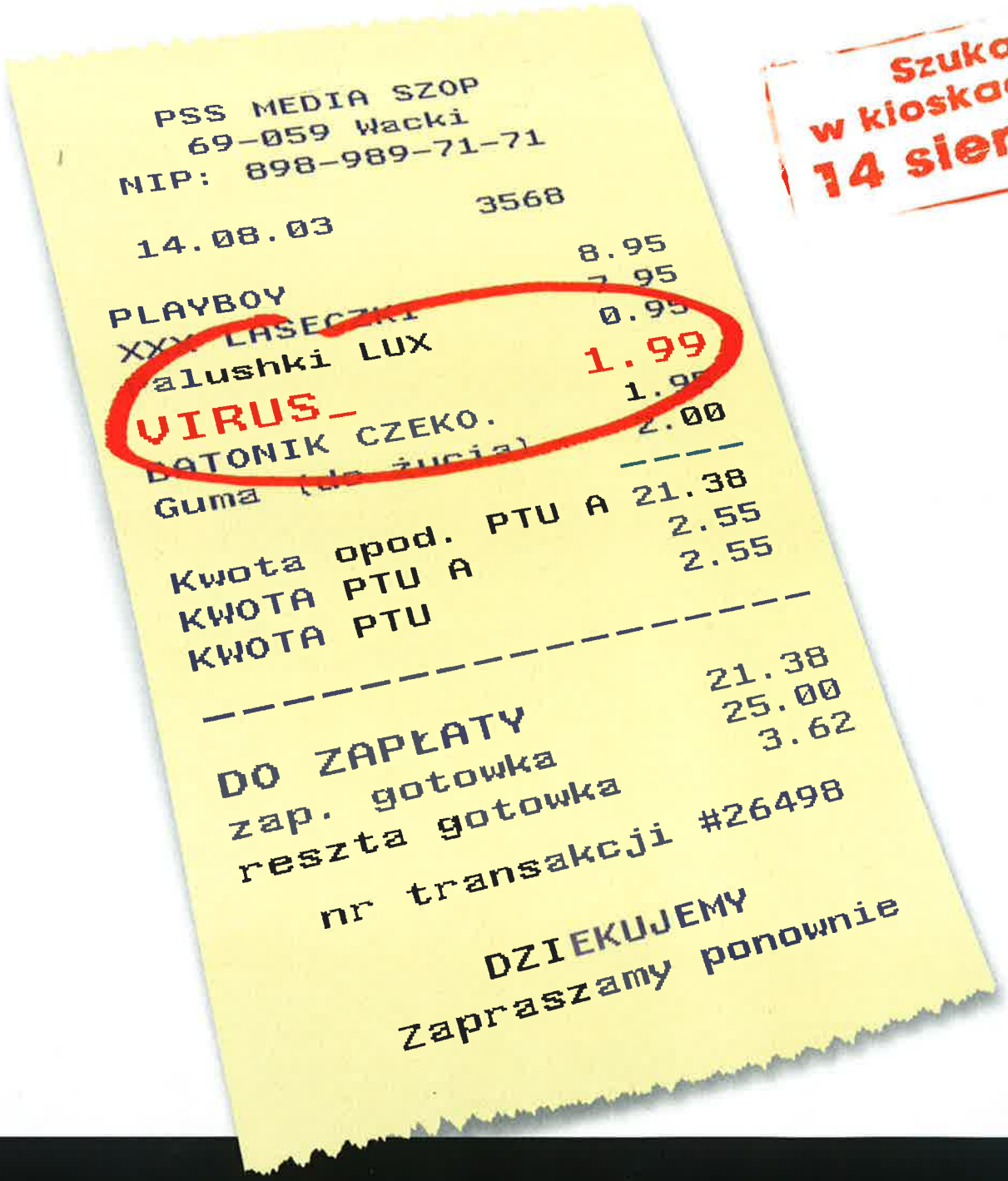
Tiges

✦**Najlepsza gra, w jaką grałeś w życiu:** było kilka takich, które mnie wciągnęły. Ze starszych: Kolony, Pirates, F1 Grand Prix. Z nowszych: seria X-wing - Tie-Fighter, Championship Manager 3, Planescape Torment, Nascar Racing 4, Mafia...
✦**Gra z najlepszą muzą to dla mnie:** Motorhead.
✦**Najbardziej się bałem przy grze:** nie było takiej. No, może Alone in the Dark.
✦**Najzabawniejsza gra to twoim zdaniem:** Wacki mnie rozbawiły.
✦**Najbardziej rozczarowałem się przy grze:** hm?
✦**Gra, na którą najbardziej czekam:** nie ma takiej.
✦**Pierwszy oryginał, jaki kupiłem:** Birds of Prey albo Car and Driver.

Eld: Spoko, już się trochę podszkoliliśmy. Poza tym nie mam 13 lat, całych dni wolnych, by tylko grać. Jestem amatorem. :)
Allor: Dziesięć sekund? Tak dużo mu dajesz? Ale fakt, gra rządzi i to nie tylko ze względu na nie do pobicia stosunek jakości do ceny (wychodzi coś w okolicy nieskończoności).

To nie pomyłka.

On naprawdę tyle kosztuje.



Szukaj w kioskach od 14 sierpnia

OSTRO GRAMY

VIRUS™

ISSN 1640-7776

Nowy magazyn o grach komputerowych

GATUNEK: AKCJA

Jakoś nam tak ostatnio obrodziło bohaterami komiksowymi. Tym razem nastał czas na zielonego olbrzyma w bokserkach. Czeka nas zarówno film, jak i gra o tym bohaterze.

HULK

Ghost

A jest nim doktor Bruce Banner, który w wyniku błędu w własnoręcznie przeprowadzanym eksperymencie, uwalnia sporą dawkę promieniowania gamma - i zostaje nim porażony. Jak się można domyślić, ten wypadek ma niewielki efekt uboczny. Otóż, w chwilach zdenerwowania doktorek przeistacza się w piekielne silne zielone monstrum. Ale nie sądźmy go po pozorach - Hulk to potwór ze złotym serduszkiem, który czyni wiele dobrego i chce dobrze. A że nie zawsze jego intencje są właściwie rozumiane... cóż. Taki już los odmieńców w ksenofobicznym społeczeństwie.

Hulk na spacerze

Hulk to niezły gigant. Skacze jak przerośnięty konik polny, rzuca samochodami i czołgami, latarni używa jako maczugi, a oklaski w jego wykonaniu rozwalają bębenki. Gdy kroczy ulicą, wokół słychać okrzyki przerażenia, głównie kobiet. „Policja! Zabierzcie tego niebieskiego ekshibicjonistę". No, a jak taki gigant ma się ubrać w takie upały? Na te okrzyki do akcji wkraczają bojówki pobliskiego kółka różańcowego i za pomocą elektrycznych pastuchów usiłują poskromić zielonego zboczeńca. Kiedy i one nie dają mu rady, ściągają posiłki w opancerzonych wozach drabiniastych formacji Redneck Self-Defence.

Hulk i sport

Hulk - w ramach propagowania sportu, wyrywa im wieżyczki i trzymając za lufę rozpoczyna rozgrywki bejsbol-polo, za piłeczki traktując napotkanych bojówkarzy. Ale ci trwają na posterunku równie gorliwie jak premier Miller trzyma się fotela w Sejmie. A jak się wkurzą, sięgają po karabiny, a nawet ręczne wyrzutnie rakiet. Co bardziej zagorzali fanatycy potrafią tak się rozkręcić, że tworzą wokół siebie niebieską tarczę ochronną i Hulk ma spore problemy z jej przebiciem. Jednak wystarczy tych maniaków obrzucić pojemnikami, beczkami, kontenerami czy innym śmieciem i zaraz pokornieją. Tak to już jest, że rozmaite chamusie pokornieją, gdy widzą silniejszych od siebie.

Co jakiś czas spotykamy tu też zakute łby, tzn. natarczywą grupkę bojówkarzy ubranych w metalowe wdzianka, tak na oko o kilka numerów za duże. Ich tępota potrafi przystopować nawet Hulka, ale na szczęście nie na długo.

Hulk i zwierzęta

Tymczasem miejscowe koło ochrony zwierząt - chcąc pokazać, że Hulk to dobry facet - namawia go do opieki na szczeniaczkami. Ten się zgadza i okazuje się, że owe szczeniaki to pieski z ok. 200 kg żywej wagi, wysokości dorosłego człowieka, a zębów mają więcej niż rekin ludojad. Aha - i nie lubią tresury. Na szczęście parę pieszczotliwych ciosów i przyjacielskich kopniaków sprawia, że są przyjazne dla otoczenia.

Remontuj z Hulkiem

Nie wiadomo, dlaczego największy żal do Hulka mają właściciele nieruchomości. Przecież te dziury w ścianach i podłodze - pozostałe po imprezkach z kumplami, są takie malownicze. No i kto teraz robi takie bezsensownie wąskie drzwi? No i te nieestetyczne rury na ścianach. Po co ich tyle? Wpuszczamy na chwilkę Hulka i od razu wszystko to lepiej wygląda. A te kolumny? Ani zatańczyć, ani zagrać w kosza. Hulk w parę sekund zmieni pomieszczenie pełne kolumn w przestronną salę balową. A oni, nie wiedzieć czemu, niezadowoleni.

Hulk chroni środowisko

Co jeszcze przeszkadza ludziom w dużych miastach? Samochody. I na to Hulk ma radę. Dzięki nowatorskim formom recyclingu redukuje je do ekologicznej formy kostki złomu. I nie ma co jęczeć. Niedługo wchodzą do użytku biopaliwa, więc zniszczenie naszego ulubionego pojazdu to tak czy siak kwestia czasu. A chyba lepiej pozwolić mu odejść z godnością, w parę sekund, niż zarzynać silnik miesiącami? A skoro nie mamy już tylu pojazdów - po kiego nam tyle zawierającego ołów i inne toksyczne związki, paliwa?

Mały spacerek Hulka do magazynów kolejowych powoduje automatyczne zmniejszenie ilości cystern. Przy okazji zbieracze złomu nie posiadają się ze szczęścia - pracy mają na parę lat. Zaiste, Hulk mógłby być politykiem - uszczęśliwia wszystkich.

Hulk a więziennictwo

Talenty Hulka doceniły nawet władze więzienia w Alcatraz. Co prawda, aby się stawić

Hulk na ekranie

W chwili gdy będziecie czytać recenzję gry Hulk, w kinach będzie emitowany film pod tym samym tytułem. Jego reżyserem jest Ang Lee, twórca oscarowego „Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka". Doktora Bruce'a Bannera zagrał tu Eric Bane, a jego dziewczynę Betty Ross - Jennifer Connelly. Oprócz nich w filmie ujrzymy: Sama Elliotta, Josha Lucasa, Nicka Nolte i Brooke Langton. Natomiast samego Hulka zagrał... komputer. Stwór w całości zanimowany został cyfrowo przez studio efektów specjalnych ILM.

Hulk podczas pierwszego weekendu wyświetlania w USA zarobił 62,6 mln dolarów i ustanowił tym samym rekord otwarcia czerwca. Producent filmu Avi Arad był tak pewny sukcesu, że jeszcze przed premierą zlecił scenarzyście Jamesowi Schamusowi przygotowanie scenariusza do drugiej części.

A propos filmu, niejaki Kerry Gonzalez został skazany przez federalny sąd na Manhattanie na trzy lata więzienia. Za co? Gonzalesowi na dwa tygodnie przed oficjalną premierą filmu „Hulk" udało się umieścić roboczą wersję obrazu w Internecie. 25-letni Kerry będzie musiał także zapłacić grzywnę w wysokości 250 tysięcy dolarów...

na spotkanie z władzami musiał on najpierw (jako Bruce Banner, bo Hulk czasem wraca do pierwotnej wątłej postaci), niczym Winnetou czy innym Sam Fisher, dać pokaz przenikania przez systemy zabezpieczeń. Zresztą, jakie tam systemy - strażnicy dają się dosłownie zapędzić w kozi róg, z którego nie potrafią samodzielnie wyjść. Dzięki temu nawet kiedy odkryją doktorka Bannera, można się im urwać. O wiele czujniejsi są strażnicy ze szperaczami na wieżyczkach, ale wyłączenie generatora oślepia ich skutecznie.

Rozrywki Hulka

W wolnych chwilach Hulk oddaje się ulubionej pasji, czyli sportom ekstremalnym. No, bo czyż przeskakiwanie z jednego dachu wieżowca na sąsiedni nie jest takim właśnie zajęciem? Czy ze- skakiwanie kilka pięter niżej bez żadnych zabezpieczeń?

Minusem bycia Hulkiem jest to, że coraz to inna banda wojskowych czy jajogłowych usiłuje odebrać mu sekret jego siły. Najczęściej robią to, eksperymentując na doktorku. Z różnym skutkiem. W zasadzie tym skutkiem są stada mniej lub bardziej zielonkawych stworów, które po ujrzeniu Hulka, zamiast rzucić się mu w ramiona z okrzykiem „tatusiu!", usiłują skrócić jego pobyt na tym padole łez.

Takie spotkania bywają długie i trudne. A po ich zakończeniu pomieszczeń, w których się odbywały, często nie są w stanie rozpoznać nawet ich architekci. Kumple Hulka są dziwni. Na ogół dorównują mu wielkością, czasem zbliżeni są doń kolorem i często mają ciekawe umiejętności. Powodują np. lokalne trzęsienia ziemi, miotają piorunami i ogniem (zwykle po zjedzeniu fasolki), rzucają Hulkiem, wysysają z niego siły życiowe itd. To właśnie oni najszybciej potrafią doprowadzić Hulka do wściekłości. Nasz bohater zaczyna wtedy - dosłownie, świecić. Zapewne przykładem. Jego siła powiększa się i wtedy lepiej nie znajdować się w zasięgu jego pięści. Ogólnie Bruce Banner nie może narzekać, że dni upływają mu nudno i spokojnie.

Hulk jest fajną grą

...bardzo podobną do niedawno recenzowanego przeze mnie Wolverina (recka w poprzednim numerze), czyli w skrócie: kolejny amerykański idol komiksowy przemierza całą serię lokacji, likwidując mniej lub bardziej naprzykrzających się kolesi (aby kogoś/coś uratować).

Hulk i konsola

Druga tendencja, która powoli staje się utrapieniem, to to, że gra jest aż do bólu konsolowa. Save'y dopiero po zakończeniu etapu, limitowana liczba kontynuacji, dzikie sterowanie z klawiatury, praktycznie bezużyteczna myszka. No i co tu dużo kryć, bez pada Hulk jako gra zręcznościowa jest dosyć trudna do przejścia. O ile na początku jest dosyć sielsko, to na kolejnych etapach przeciwnicy są coraz trudniejsi. Pod koniec potrzeba naprawdę sporo czasu i koncentracji, gdyż najmniejszy błąd oznacza tu przechodzenie etapu od początku.

Bruce Banner

Fajne jest również to, że gra nie jest jednolita. Podczas gdy jako Hulk trzeba przechodzić przez etapy z użyciem brutalnej siły, poziomy, które zaliczamy jako Bruce Banner, polegają głównie na unikaniu spotkań z tymi, którzy chcieliby użyć na doktorku brucetal... ops... brutalnej siły.

Hulk i co jeszcze?

Mimo że stopień trudności jest spory i powoduje to wolniejsze przechodzenie przez poziomy, gra ma kolejną poważną wadę. Jest za krótka. Po pełnej instalce zajmuje na dysku prawie 2 GB. Można by się zatem było spodziewać, że przejście jej zajmie nam nawet parę tygodni.

A tymczasem podczas gry po kilka godzin dziennie, da się ją bez problemu skończyć w góra - tydzień. Jak się okazuje reszta to materiały promujące film i samą grę. No dobra, są specjalne poziomy, na których do upojenia bawimy się w nabijanie punktacji poprzez odpieranie coraz liczniejszych grup przeciwników czy też dokonywanie coraz to kolejnych zniszczeń inwentarza, ale po paru minutach grania po prostu się nudzą.

Ładniutkie

Muszę przyznać, że spodobała mi się grafika, zwłaszcza w filmowych przerywnikach. Sposób jej przygotowania jest zbliżony do tego, na jaki rysowane są współczesne komiksy (te tworzone na komputerach, a nie rysowane na papierze). Podobną grafikę będzie można ujrzeć w grze XIII (też opartej na komiksie). Choć nie powala, jednak jest miła dla oka i w specyficzny sposób sprawia wrażenie... łagodnej. Ruch postaci jest płynny i dobrze animowany - nie zauważyłem jakichś błędów w wyświetlaniu czy zagłębiania się postaci w przedmioty. Skoki Hulka z budynku na budynek wykonano ze starannością. Nieźle wygląda praca kamery.

Hulk jest OK

Gra mi się podobała. Co prawda, nie zamierzam jej kupować po tym, jak już ją przeszedłem, ale ci, co jeszcze się z nią nie zetknęli, mogą się nieźle bawić. Zwłaszcza szczęśliwi posiadacze padów. Gra jakoś szczególnie się nie wybija pod jakimś względem, ale nie można jej też zarzucić, że jest niedopracowana. Po prostu kawał solidnej rzemieślniczej roboty.

08/2003

6+

WYMAGANIA
Win: 98/Me/2000/XP
Procesor: PIII 700 lub Athlon
RAM: 192 MB
Akcelerator: 32 MB z T&L

Producent: Universal Interactive, Marvel
Dystrybutor: Play-It

⊕ komiksowy bohater
⊕ ciekawa grafika
⊕ wciąga
⊕ gramy dwoma skrajnie różnymi postaciami

⊖ za krótka
⊖ miejscami za trudna
⊖ zbyt „konsolowa"

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 8

www.hulkgames.com

Eld

Rok temu moja recenzja Warcraft III wzbu dziła w czytelnikach tyle samo emocji pozy tywnych, co i negatywnych. Dystrybutor też za szczęśliwi nie byli. Ciekaw jestem, c i teraz będzie podobnie?

GATUNEK: RTS

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Pamiętam, że swego czasu strasznie się męczyłem z recenzją Warcraft III. Dlaczego? Ponieważ trudno mi było napisać coś wyważonego o tak nierównej grze, w dodatku kontynuacji wspaniałego Warcraft II. Właśnie dlatego napisałem wówczas recenzję na trzy głosy, w której opowiadałem się za, przeciw i neutralnie o Reign Of Chaos. Co gorsza, Frozen Throne nie rozwiał moich wątpliwości co do tego tytułu - wręcz się one pogłębiły.

Zły początek

Dodatki generalnie dzielą się na dwie grupy: na te wymagające wersji podstawowej i na te, które działają samodzielnie. Niestety, Frozen Throne, zgodnie z taktyką Blizzarda, wymaga pełnej wersji Warcraft III, chociaż równie dobrze mógłby funkcjonować jako oddzielny produkt, a to z wielu względów. Mało tego, dodatkowym utrudnieniem jest tu fakt, że obie gry muszą się zgadzać w kwestii językowej. Innymi słowy, Frozen Throne PL wymaga Warcraft III PL. Ot, takie małe utrudnienie, aby nie było za pięknie.

Nowe historie

Frozen Throne zaczyna się w miejscu, w którym zakończył się Reign Of Chaos. Zło zostało pokonane, ale nie wszyscy jego wyznawcy poszli do piachu. Ot, taki np. rozczarowany żywotem osobnik o imieniu Illidan. Na początku wykrzykuje on do księżyca, jak to bardzo został pokrzywdzony przez los i zdradzony (z takim wyglądem to mu się nie dziwię - nawet Allor jest ładniejszy), po czym budzi uśpioną w morzu rasę Naga i zaczyna warsztaty pod tytułem „spalić, zgwałcić, zrównać z ziemią". Naprzeciw niemu staje nowa bohaterka nocnych elfów - strażniczka Maiev. Jak się później okazuje, kampania nocnych elfów jest chyba najcie-

Bohaterowie neutralni

PANDERAŃSKI MIODOWAR - specjalizuje się w walce wręcz z jednostkami naziemnymi oraz pochłanianiem obrażeń
UMIEJĘTNOŚCI:
Ognisty oddech - zieje strumieniem ognia na wroga, który zapala się i płonie przez pewien czas
Pijackie zapasy - daje szansę na uniknięcie ataku wroga i zadanie obrażeń
Pijackie opary - spowija przeciwnika oparami alkoholu, co powoduje stratę szybkości oraz celności
Burza, ziemia i ogień - najpotężniejsza zdolność rozdzielająca miodowara na trzy żywioły, dzięki czemu otrzymujemy trzech wojowników. Jeżeli choć jeden z nich przeżyje, wówczas miodowar odradza się

WŁADCA ZWIERZĄT – ma zdolność przywoływania zwierząt leśnych. Atakuje jednostki naziemne
UMIEJĘTNOŚCI:
Przywołanie niedźwiedzia - nazwa mówi wszystko. Niedźwiedź broni władcy
Przywołanie kolcobestii - jak wyżej
Przywołanie jastrzębia - po przywołaniu jastrząb pełni funkcję zwiadowcy
Dziki tabun - wprowadza stado zwierząt w dziki szał i kieruje je na wroga

kawsza - jest przeciwieństwem tego, co uświadczyliśmy w Warcraft III, czyli tym razem wszystko ma tu sens i jest spójne, a zakończenie zaskakujące.

Pozostałe kampanie niestety już tak nie wciągają. Wątki tracą wiarygodność, problemy tworzy się na siłę. Pamiętacie motyw z Reign Of Chaos - gdy bohater odsyła przybyłe właśnie posiłki? Jeśli tak, wiecie, o jakie kwiatki mi chodzi. Za wiele dzieje się tu wbrew logice lub akcja toczy się w koszmarnie liniowy sposób. Ot, chociażby kampania nieumarłych. Po raz kolejny rasa ta stara się przekonać gracza, że bycie martwym jest cholernie nudne. Jakbyśmy tego nie wiedzieli. Czegoś naprawdę mi brakuje w fabule Frozen Throne (z wyjątkiem kampanii nocnych elfów). Problem w tym, że sam do końca nie wiem – czego.

Dodatek jak dodatek

Wszelako nie samą fabułą gracz żyje, więc skoncentrujmy się na zmianach, jakie zaszły w samej grze. Jak to bywa z dodatkami, pojawili się nowi bohaterowie (jeden na każdą rasę), jednostki, a także budynki. Wśród ludzi nowymi jednostkami są: łamacz zaklęć (elf wyszkolony w zakłócaniu zaklęć magicznych) oraz jeździec smoczego jastrzębia (ponownie elfie jednostki, tym razem latające i atakujące cele naziemne oraz latające). Armię orków zasilili jeźdźcy nietoperzy (powietrzni zwiadowcy) i pasterze duchów (enigmatyczni Taureni, którzy w czasie walki atakują jednostki naziemne i latające). Nocne elfy reprezentują górskie olbrzymy (powolni, lecz wyjątkowo silni) i zaklęte smoki (szybkie jednostki latające odporne na magię). Wreszcie barwy nieumarłych wsparły obsydianowe posągi (leczą i regenerują manę) i niszczyciele (potężne jednostki latające atakujące jednostki naziemne i powietrzne). Chyba najlepiej z tych nowych jednostek wypadają pasterze duchów. Są to jednostki całkiem oryginalne i wnoszą wiele nowego do gry.

Gorzej ma się sprawa z nowymi budynkami, bo właściwie na każdą rasę przypada ten sam, czyli sklep z przedmiotami. W wyjątkowej sytuacji tu są tylko ludzie oraz nieumarli. Im dodatkowo przypadły - odpowiednio: tajemna wieża i nerubiańska wieża. Obie budowle służą oczywiście do celów obronnych.

Każdej rasie przypadły także po trzy nowe zdolności. Jedne są mocno przydatne, inne niemal zupełnie niepotrzebne. Dobrze jednak, że w ogóle są. Oprócz tego każda z ras może tworzyć teraz plecaki, które niektórym jednostkom umożliwiają noszenie różnych przedmiotów (a nie tylko bohaterom jak dotychczas).

WŁADCA OTCHŁANI - doskonale radzi sobie w walce wręcz z jednostkami naziemnymi

UMIEJĘTNOŚCI:

Deszcz ognia - fale ognia spadają na wroga na wybranym obszarze

Zew grozy - władca wydaje z siebie ryk, który źle wpływa na morale sąsiednich jednostek, zabierając im magiczne umiejętności oraz siłę zadawanych obrażeń

Rozcinający atak - władca uderza z taką siłą, że jednym atakiem rani kilku wrogów

Zagłada - uniemożliwia rzucanie zaklęć wybranemu przeciwnikowi. Ofiara z upływem czasu traci także zdrowie. Po śmierci powstaje z jej zwłok potężny demon

MROCZNY ŁOWCA – atakuje jednostki naziemne i latające, przebiegły wojownik

UMIEJĘTNOŚCI:

Cisza - przez jakiś czas uniemożliwia rzucanie czarów wszystkim jednostkom na danym obszarze

Czarna strzała - czar automatyczny; ataki ze zwiększonymi obrażeniami. Zabite jednostki zamieniają się w szkielety

Wysysanie życia - przez krótki czas łowca wysysa życie z ofiar

Urok - przejmuje kontrolę nad jednostką wroga; nie można jednak zauroczyć nim innych bohaterów ani potworów

MORSKA WIEDŹMA - enigmatyczna bohaterka bardzo dobra w walce na dystans, atakuje jednostki naziemne i latające

UMIEJĘTNOŚCI:

Rozwidlona błyskawica - strumień błyskawic uderza w wybranego wroga i sąsiednie jednostki

Strzały mrozu - atak zamraża przeciwnika, spowalnia jego ruchy

Tarcza many - tarcza pozwala na pochłanianie obrażeń kosztem many

Tornado - utworzone tornado spowalnia wszystkie jednostki wroga, losowo wyrzuca jednostki naziemne w powietrze i z czasem uszkadza budynki

Nowy bohater orków właśnie przybył do obozu Thralla.

Bohaterka mrocznych elfów nie próżnuje.

Jak na dodatek całkiem dobre, ale nadal nie jest to gra moich marzeń.

Neutralni mają lepiej

Jednak głównym daniem Frozen Throne są neutralni. To w zasadzie jedyna większa nowalijka, ale niewspółmiernie potęgująca grywalność. Zawdzięczamy to tawernie, w której możemy zatrudniać neutralnych bohaterów. Troszkę to pachnie HoMM, prawda? Herosów takich mamy pięciu i są to: morska wiedźma, panderański miodowar, władca zwierząt, mroczny łowca i władca otchłani. Zainteresowanych szczegółami odsyłam do ramki. Dodatkowo autorzy stworzyli dwie kolejne budowle neutralne, a mianowicie targowisko i stocznię goblinów. Jak łatwo się domyślić, pierwsze miejsce służy do kupowania tudzież sprzedawania przedmiotów. Do czego służy stocznia - nie wypowiem się, mając szacunek dla inteligencji czytających te słowa.

No dobra. Stocznia to miejsce, w którym możemy zakupić... (napięcie wzrasta...) STATEK! I tak to, czego brakowało w Reign Of Chaos, pojawiło się we Frozen Throne. Jednak nadal możecie zapomnieć o wielkich bitwach morskich, bowiem statki występujące we Frozen Throne to transportowce. Może w kolejnym dodatku doczekamy się wreszcie morskich bitew? Kończąc wywody na temat single playera, nie sposób nie dorzucić dwóch zdań o znakomitym edytorze, w którym tworzymy własne kompletne (nawet z cut-scenkami!) kampanie.

Zmiany na Battle.net

Powoli oswajam się z myślą, że przy tworzeniu gier programiści nastawiają się głównie na tryb wieloosobowy. Nie inaczej jest z Frozen Throne - największe zmiany zaszły tu w przypadku rozgrywki sieciowej. Lista jest imponująca i zawiera m.in. nowe mapy, możliwość tworzenia klanów składających się od dziesięciu do stu graczy - automatyczne turnieje (daje to możliwość gry graczom na zbliżonym poziomie umiejętności dzięki eliminacjom przedturniejowym. Grać można w kilku trybach jeden na jeden, dwóch na dwóch etc.), ulepszono kanał rozmów i wprowadzono wiele innych drobiazgów, które wpływają na rozgrywkę.

Naklejka PL

Jak być może niektórzy pamiętają, lokalizacja Reign Of Chaos przeszła do historii jako najdroższa polonizacja w dziejach polskiej branży gierkowej. Na Frozen Throne wydano mniej, ale nie znaczy to, że lokalizacja jest gorsza. Ładna książeczka ze stylowymi czcionkami, świetnie dobrane głosy lektorów, brak buraków w tekstach widocznych na ekranie. Właściwie wszystko jest tip top, może z wyjątkiem kilku fragmentów gry, w których głos bohaterów brzmi, jakby mówili ze studni. Wiem, to ma podkreślić klimat, ale jak dla mnie - chwilami jest to groteskowe.

Graficy nie próżnują

Cóż za miła niespodzianka, panowie z Blizzarda złamali niepisany kodeks dodatków do gier i popracowali nad grafiką i muzyką. Pojawiły się zatem trzy całkowicie nowe scenerie. Dzięki temu walki toczą się teraz w zatopionych ruinach oraz na lodowych pustkowiach. Niezłą pomysłowością popisano się przy wymyślaniu nowych potworów, a także - jak się wydaje, poprawie uległy efekty rzucanych czarów. No i muzyka. Nie powiem, by w Reign Of Chaos nie mogła się podobać, ale we Frozen Throne podoba mi się jeszcze bardziej. Jest ujmująco klimatyczna.

Ja chcę Warcraft II!

Reasumując - chociaż Frozen Throne ma kilka rzeczy, które czynią ten dodatek lepszym od Warcraft III, jednak grze tej daleko do... Warcraft II. Może po prostu postarzałem się tak bardzo, że traktuję Warcraft II w kategoriach sentymentalnych, a może grałem już w zbyt wiele erteesów i bezpodstawnie po Warcraft III (i tym samym dodatkach do niego) oczekuję rewolucji?

Fani powinni być zachwyceni, mogą zacząć bić pokłony przed Frozen Throne. W końcu jak na dodatek jest całkiem dobrze. Jednak zwykli gracze, tacy jak ja, mogą uznać tę grę za dobrą (a nawet bardzo dobrą) - lecz nie wybitną.

8+

WYMAGANIA
Pełna wersja Warcraft III PL
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: P II 400
RAM: 128 MB
Akcelerator: 8 MB

Producent: Blizzard
Dystrybutor: CD-Projekt

- ⊕ przystępna cena
- ⊕ lepsza muza
- ⊕ znacznie poprawiony multiplayer
- ⊖ raczej dodatek dla maniaków, bez rewolucji
- ⊖ przydałaby się nowa rasa

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 9
AUDIO 9

www.blizzard.com

© 2003 CENEGA Publishing. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie wymienione produkty i nazwy mogą być lub są znakami handlowymi i należą do ich prawnych właścicieli. Gra stworzona przez ALTAR Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone.

GATUNEK: FPS

Ghost

Tę recenzję zacznę od mocnego stwierdzenia. Star Trek: Elite Force 2 jest – dla mnie, wzorcowym shooterem w konwencji FPP.

STAR TREK ELITE FORCE II

CD-ACTION

w czym ta wzorcowość miałaby się objawiać? Ano, we wszystkim. Zacznę od tych mniej ważnych elementów, aby stopniowo wskazywać na coraz mocniejsze atuty tej gry.

Grafika

STEFII nie obfituje raczej w jakieś „wodotryski" graficzne. Mimo to jest po prostu porządnie i ładnie zrobione. Wysokiej jakości tekstury, animacja postaci w ruchu i podczas wypowiadania kwestii, strzały i eksplozje, lokacje, przerywniki (wykonane na engine'ie gry), grafika broni, pojazdów, pomieszczeń i przeciwników. Wszystkie te rzeczy zostały wykonane z wielką dbałością.

Dźwięk

Krótko mówiąc – perfekcyjna robota. I najważniejsze - głosy bohaterów. Postaciom użyczają ich ci sami aktorzy, co w części pierwszej, a także ci, którzy występowali w serialach z serii „Star Trek". To sama radość patrzeć w grze na kapitana Jean Luc Picarda i słyszeć ciepły tembr głosu Patricka Stewarda.

Muzyka

Ta też – jest taka jaka być powinna. Chwilami „serialowa", ze znanymi wątkami, ale przede wszystkim, szczególnie w czasie akcji, bardzo klimatyczna i rozbudowana. Każdą misję charakteryzuje specyficzna i odmienna atmosfera muzyczna. W rewelacyjny sposób buduje w tej grze poczucie napięcia i grozy.

Fabuła

Tu nie mam powodu do narzekań. Podchody polityczne, spiski i zdrada... Jak to się mówi - intryga goni

Sympatyczna facjata pana Borga.

intrygę. Oczywiście, że generalnie fabuła zmierza do znanego końca - dobro zwycięża zło, ale to, co się dzieje po drodze, świadczy o wytężonej pracy utalentowanych scenarzystów.

Lokacje

Dla fana fantastyki, a zwłaszcza Star Treka - pełnia szczęścia. Inni gracze też nie powinni się zawieść. Nasz bohater Alex Munro dołączył do załogi statku Enterprise NCC-1701E. (Gra umożliwia zwiedzenie całkiem sporej jego części.) Oprócz tego znajdziemy się w sferze Borga, na kilku planetach, w kopalniach, na stacji kosmicznej. Ujrzymy też bagna, zimowe krajobrazy, tereny wulkaniczne, starożytne ruiny, tajemnicze podziemia, obce statki, akademię floty w San Francisco. W jednej misji będziemy nawet walczyć w otwartej przestrzeni kosmicznej, na pancerzu Enterprise.

Misje

Nie są jednostajne i składają się z wielu różnych zadań, tzn. nie ma tu nic z rzeczy typu „idź tam i tam, a przy okazji ustrzel wszystko, co się rusza".. Oczywiście często trafiamy na takie, w których broń jest jak najbardziej użyteczna, ale nie zawsze. Nie brak w nich zadań logicznych. Zagadki są na tyle przejrzyście przygotowane, że bez żadnych instrukcji można zrozumieć, czego się ode nas wymaga. Z drugiej strony, nie są tak trudne, bym męczył się z nimi dłużej niż minutę - bo to by mnie wkurzyło i zniechęciło do gry.

Liczny komitet powitalny

Pomiędzy misjami mamy chwile wytchnienia, głównie na statku Enterprise. I to, co mi się w nich spodobało - to fakt, że nie zostały całkowicie przekształcone w długie animacje przerywnikowe. Mamy tu pewną swobodę działania (i zwiedzania).

Uzbrojenie

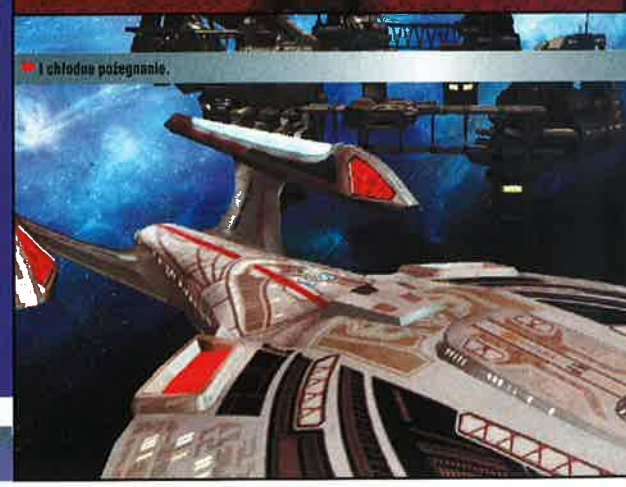
Jest ono podzielone na kilka grup. Fazer z odnawiającą się energią to pierwsza z nich. W drugiej jest broń strzelecka. Znajdziemy tu odpowiedniki shotguna, karabinu i broni maszynowej. Trzecia to ciężka broń strzelecka. Trafimy na coś w rodzaju ciężkiego karabinu i działka typu vulcan. Czwarta grupa to broń snajperska. I piąta, ostatnia, to ciężka broń: granatniki i wyrzutnie. Już standardowo każda giwera ma dwa tryby pracy/strzelania. Amunicja nadaje się nie do pojedynczego rodzaju giwery, ale do danej ich grupy. Aaa, byłbym zapomniał. W niektórych momentach gry zmuszony byłem skorzystać z broni białej (szósta grupa) - pomocne bywa klingońskie ostrze Bat'Leth.

Gadżety

Jednym z tych, z których przyjdzie nam czasem skorzystać - jest noktowizor. Ale najważniejszym gadżetem jest bez wątpienia tricorder. Bez tego urządzenia nie ma szans na przejście gry. Za jego pomocą możemy przeprogramować niektóre urządzenia i terminale albo też ukraść dane. Druga funkcja to podawanie informacji na temat wskazanego obiektu czy istoty. Zaś trzecim zastosowaniem jest łamanie zabezpieczeń lub zestawianie obejść obwodów. Oferuje nam też kilka trybów widzenia (patrz ramka).

Wrogowie

Generalnie w grze występują dwa zasadnicze rodzaje wrogów. Jedna to istoty myślące, a druga - genetycznie zmo-



Schemat robót kanalizacyjnych.

dyfikowane zwierzaki. Te atakują zazwyczaj hordami. Nie przejmują się stratami, po prostu idą naprzód (Choć taki Stalker, z polem maskującym, nieźle kombinuje próbując nas dopaść). Rasy inteligentne stosują finezyjniejsze zagrywki. Teleportują się za nasze plecy, chowają za skrzynki, potrafią się przeturlać i reagują na fakt zaatakowania kumpla. Niestety nie zauważyłem, aby się wycofywały pod silnym ogniem. Na końcu danej misji (a czasem i w trakcie) często pojawiają się bossowie. Ci to dają popalić!

Humor

Fabuła w dużej części pozostaje poważna, ale nie brak w grze akcentów humorystycznych. W trakcie animowanych przerywników (od czasu do czasu) pojawiają się opcje wyboru odpowiedzi. Podczas rozmowy z Ferengim Omagiem prowadzi to do zabawnej przepychanki słownej. Takie możliwości (opcje) pojawiają się też wtedy, gdy nasz bohater rozmawia z jedną z dwu atrakcyjnych pań. Z Kleeyą lub z Telsią. Od tego, w jaki sposób będziemy te rozmowy prowadzić i jak się zachowywać, zależy to, która z nich weźmie nas w ramiona w finale gry.

Bonusy

Są ich tu dwa rodzaje. Jeden to ukryte lokalizacje. Jak się można domyślić, zwykle jest w nich coś ciekawego lub cennego do odkrycia. Drugi to statki. Takie małe złote repliki statku Enterprise. Ich pieczołowite kolekcjonowanie odblokowuje siedem sekretnych map.

Klimat

To najsilniejszy atut tej gry. Podczas grania nie sterowałem bohaterem - po prostu czułem, że nim jestem. Gra wciąga niesamowicie. Ani się zorientujesz, a już żyjesz życiem Aleksa Munro. Niesamowite lokalizacje połączone z ciekawymi przeciwnikami, świetną muzyką, grafiką i dźwiękami w wspaniały sposób budują napięcie i grozę. Błyskawiczny atak z zaskoczenia, połączony z groźnym rykiem (i uderzeniem muzyki), kilka razy powodował moje podskoki na krześle. Rewelka! :)

Fajne widoczki... Planeta też jest ładna.

My tu gadu gadu, a robota czeka.

Klimat to najsilniejszy atut tej gry. Podczas grania nie sterowałem bohaterem - po prostu czułem, że nim jestem. Gra wciąga niesamowicie.

Podczas pobytu na Enterprise widać, że ten statek żyje. Załoganci wykonują wyznaczoną im robotę, mają też własne rozrywki, rozmawiają. W lokacjach też się coś dzieje. Każda z nich ma własny urok - inne elementy, różnorodne oświetlenie, rasy, muzyka, pogoda. To wszystko podkreśla ich odrębność, a jednocześnie powoduje, że nie ma tu miejsca na nudę. Poza tym gra a mocno zazębia się z serialami o ST, co owocuje tym, że spotkamy znane postacie, lokalizacje czy rasy. To również dodaje grze smaczku.

Multiplayer

W STEFII mamy możliwość dołączenia do gry sieciowej, założenia własnego serwera czy też stoczenia potyczki z botami. Tryby gry to Holoplay (klasyczny dm), Team Holoplay (drużynowy dm), Capture the Flag (walka o flagi) oraz Defuse Bomb (zakładanie i rozbrajanie bomb w bazach). Każda z opcji umożliwia prostą i szybką konfigurację, choć ma całkiem sporo parametrów do ustawienia. Na mapach Holoplay stoczymy również potyczki z botami.
Gdy zakładamy serwer, możemy wybrać zarówno walkę tylko z żywymi przeciwnikami, jak i utworzyć grę mieszaną, w której część graczy to inne osoby z Netu, a część - boty. Oprócz tego do każdego z trybów gry istnieją modyfikatory pozwalające uatrakcyjnić rozgrywkę.

Dlaczego nie 10?

10 w naszym piśmie staramy się dawać grom, które są w jakiś sposób przełomowe lub po prostu nie do pobicia w swojej klasie. STEFII jest - dla mnie - grą bliską tej oceny. Aby stać się ideałem, zabrakło jej dwóch rzeczy. Po pierwsze, większej interaktywności z otoczeniem (niszczenie ścian, przedmiotów, elementów oświetlenia). Po drugie, możliwości kierowania pojazdami (najlepiej uzbrojonymi). W każdym razie było blisko...

9+

WYMAGANIA
Win 98/Me/2000/XP
Procesor: PIII 600
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB z T&L

Producent: Ritual Entertainment
Dystrybutor: LEM

⊕ klimat, klimat, klimat!
⊕ grywalność
⊕ grafika, muzyka i dźwięk
⊕ lokalizacje, rasy, bronie

⊖ ech, mogłaby być dłuższa?
⊖ nieco za mało interaktywności z otoczeniem

GRYWALNOŚĆ 10
VIDEO 9
AUDIO 9

www.st-ef2.com

Star Trek Elite Force II

Tryby tricodera

STRUCTURAL INTEGRITY - pozwala zobaczyć obiekty o słabszej wytrzymałości, a także elementy, które można zniszczyć.

BIO-SCAN - ten tryb pozwala wykryć sensory i czujniki reagujące na biologiczne formy życia.

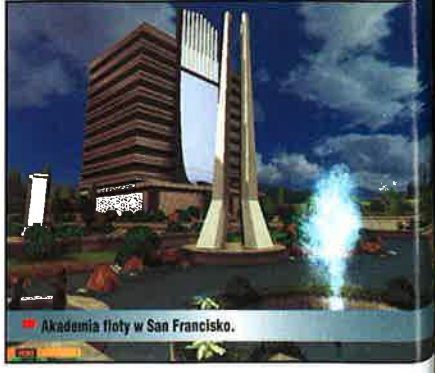
TRACE GAS - po jego załączeniu doskonale widać miejsca, skąd ulatnia się niewidoczny trujący gaz.

Takie tryby przydają się podczas gry. Na jednej z sekretnych map zauważyłem, że tricorder ma jeszcze dodatkowe tryby, a jakoś ich nie zauważyłem w grze.

ENEMY DETECT - nazwa raczej jasna. Po wskazaniu na dana istotę kolor wyświetlacza określa czy jest on naszym przyjacielem, wrogiem czy jest neutralny.

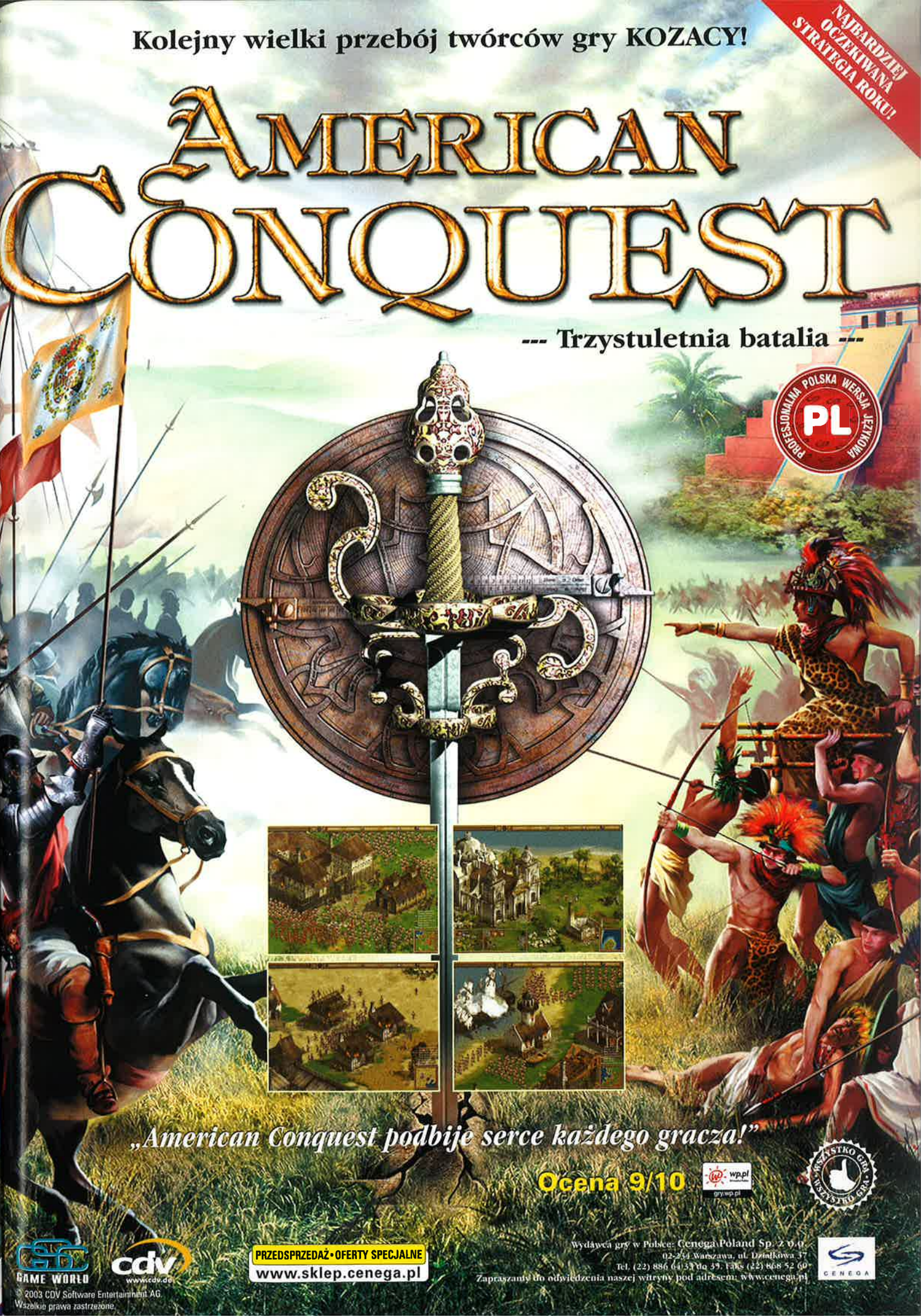
TORPEDO STRIKE - podejrzewam, że służy do wskazania celu, w jaki mają uderzyć torpedy wystrzelone z Enterprise.

FORCE VISIBLE - hm, hm, to chyba wiedzą tylko twórcy gry.



Akademia floty w San Francisko.

Wzorcowy kosmiczny FPS!


Kolejny wielki przebój twórców gry KOZACY!
NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA STRATEGIA ROKU!
AMERICAN CONQUEST
--- Trzystuletnia batalia ---
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
„American Conquest podbije serce każdego gracza!"
Ocena 9/10
wp.pl
gry.wp.pl
WSZYSTKO GRA
GAME WORLD
cdv
www.cdv.de
PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 886 64 33 do 39, Faks (22) 868 52 60
Zapraszamy do odwiedzenia naszej witryny pod adresem: www.cenega.pl
CENEGA
© 2003 CDV Software Entertainment AG.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

RESTAURANT EMPIRE

GATUNEK: SIM

mGamer

O ile własnej restauracji zakładać nigdy nie planowałem, o tyle do możliwości wirtualnego sprawdzenia swoich możliwości w tym biznesie podszedłem ze sporym zaciekawieniem i kredytem zaufania.

Na pierwszy rzut oka Restaurant Empire przypomina jako żywo jednego z licznych tycoonów. Później okazuje się jednak, że warstwa strategiczno-ekonomiczna stanowi wyłącznie fragment różnorodnego przekroju gry. I to wcale nie ten najistotniejszy! Autorzy odważnie wpletli do gry wątek przygodowy, którego znaczenie jest naprawdę poważne i którego nijak nie można zignorować.

Biznes z pasją

W przeciwieństwie do przytłaczającej większości gier ekonomicznych w Restaurant Empire nie narzucono nam roli bezimiennego przedsiębiorcy. Tutaj wcielamy się w bardzo konkretną postać - Armanda LeBoeufa. Jest to młody kucharzyna z dyplomem jednej z lepszych uczelni w kieszeni. Wzorem swego wuja, cenionego za kucharski kunszt i rękę do interesów, Armand marzy o prywatnej, dobrze prosperującej restauracji. Okazja do popracowania na własny rachunek pojawia się nadspodziewanie szybko. Kiedy młody LeBoef po czterech latach nauki wraca do rodzinnego miasta i spotyka się z wujem, ten proponuje mu przejęcie zakładu. Tu taka mała dygresja: jasne, że z rodziną najlepiej wychodzi się na zdjęciach, ale jeśli po czterech latach „nie widzenia się" panowie nie są nawet w stanie podać sobie ręki (nie mówiąc już o radosnym rzuceniu się w ramiona), to albo coś najzwyczajniej w świecie nie gra, albo mamy do czynienia z bardzo specyficznym typem relacji.

Wracając do układu między naszym bohaterem i jego wujem należy nadmienić, iż nie wygląda to to bynajmniej różowo. Raz, że restauracja Treize á table, i owszem, stanie się własnością Armanda, lecz dopiero wówczas, kiedy ten dowiedzie, że jest w stanie zrobić użytek z odziedziczonej w genach smykałki do interesów. To nie wszystko. Daje o sobie znać inny, dużo poważniejszy problem - lokal Treize á table od lat stoi pusty, a jego dawni klienci „przerzucili się" na olbrzymią konkurencyjną sieć Omnifood. I już nasza w tym głowa, by zakurzonej, zapomnianej norze przywrócić dawny blask i prestiż. Sprawy nie da się zaszufladkować jako łatwej, zwłaszcza jeśli poważnie myśli się o przywróceniu stanu sprzed lat.

Szczególnie na początku sporym ułatwieniem jest rozsądnie pomyślany tutorial, który przystępnie przedstawia zasady zabawy. Nie jest on oddzielnym modelem gry; okienka pomocnika pojawiają się przy okazji pierwszych zadań i pomagają w zrozumieniu tych aspektów pracy restauratora, jakie konieczne są do ukończenia aktualnego scenariusza. Na początku dowiadujemy się zatem, jak wyposażyć wnętrze, zatrudniać pracowników, opracowywać menu etc.

Restaurant Empire

Wszystkie komunikaty samouczka są czytane. Jako smutną ciekawostkę podam, że lektora brakuje już w trybie przygody, w którym spotykamy naszych rozmówców twarzą w twarz. Dziwię się twórcom niezmiernie, bowiem nawet miejsca na krążku zostało tyle, że dałoby się te luki wypełnić z nawiązką. Filmów niemych nie lubię...

Buduj, wyposażaj, obserwuj, zarządzaj

Takie hasło promuje grę. Wyposażaj, obserwuj, zarządzaj - zgoda. Trudno jest jednak oprzeć się wrażeniu, że opcję budowania wciśnięto do Restaurant Empire od niechcenia (jeśli w ogóle o budowaniu restauracji może być mowa). Z typowo budowniczych czynności ostała się możliwość... wydzielania toalet. I nic poza tym! Knajpy zakładamy w wydzierżawionych lokalach, w których rozplanowanie praktycznie nie da się ingerować. W dalszych stadiach gry będziemy mogli co najwyżej pokusić się o ozdobny szyld lub markizę nad wejściem. Ciut za mało.

Wyraźnie lepiej jest z dekoracjami. Niedosyt wzorów wykończeń ścian i podłóg rekompensuje przyzwoity zbiór ozdobników. Ich znaczenia nie należy bagatelizować; schludne i klimatyczne wnętrze przekłada się jak nigdzie indziej na satysfakcję klienta, a to przecież wartość nadrzędna. Największe (również dosłownie) wrażenie zrobił na mnie gigantyczny plazmowy wyświetlacz, na którego ekran - z pomocą informacji z oficjalnej witryny gry - w kilka minut możemy nałożyć własną bitmapę. Wśród około 200 elementów, dostępnych jest też między innymi 25 rodzajów stolików, co stanowi wartość nie do pogardzenia. Oprócz tego mamy mnóstwo obrazów, waz, kolumn, kwiatów itp. Z tej szerokiej gamy przedmiotów można wyłuskać zestaw, który stale świadczyć będzie o niepowtarzalności naszej restauracji.

Przygodę rozpoczynamy w Paryżu. W kolejnych etapach zaczniemy oferować swe usługi także mieszkańcom Rzymu i Los Angeles. Tarzam się ze śmiechu, konfrontując informację znalezioną na pudełku - „3 odtworzone z _drobiazgową dokładnością_ stolice świata wielkiej kuchni" - z faktycznym stanem, który prezentuje RE. Mniejsza o przechwałki producentów. No ale na litość boską, nie dość, iż Paryż wielkością przypomina (bez urazy!) Opole, to ruch w nim taki, jak w wyludnionej wiosce w środku nocy. I co z tego, że gdzieś tam stoi sobie Wieża Eiffela - to ma mnie udobruchać? Hehe, w żadnym razie.

Imperialiści

Żaden statek nie popłynie bez załogi. O takich majtków jak recepcjonista, kierownik i kelnerzy nie ma co się martwić. W razie czego w kolejce czeka cały tuzin chętnych na dobrze płatną posadę (zarobki bezpośrednio korespondują z efektownością pracy - tej nie można zaniedbać). Dużo trudniej o utalentowanego szefa kuchni. Początkowo, mając w swym władaniu tylko jeden lokal, szefować będzie mógł sam Armand. Kiedy zaś rozszerzymy swą działalność na nowe obszary, trzeba będzie rozejrzeć się za kimś odpowiednim. I to wcale nie jest łatwa sprawa. Od szefów kuchni zależy prestiż naszej sieci, nie można zatem pozwolić by tę funkcję pełnił przypadkowy gość z ulicy. W Restaurant Empire osiągalnych jest 37 szefów kuchni, w tym gronie (uwaga feministki!) ledwo jedna kobieta.

Naturalnie każdy pracownik z biegiem lat podnosi swe kwalifikacje. Możemy mu w tym dopomóc, przeznaczając specjalne fundusze na szkolenia. Przynosi to odczuwalne rezultaty, ale ostro bije po kieszeni. W przypadku kucharzy bardzo istotny jest prestiż. Aby go nieco podreperować, wystarczy załapać się na jakiś konkurs w kucharzeniu. W każdym mieście istnieje specjalna arena, na której od czasu do czasu rozgrywają się takowe igrzyska.

Do zawodów przystępują trzy zespoły (jedno-, dwu- lub trzyosobowe). Wygrywa ten, kto w ustalonym czasie przyrządzi najsmaczniejszą, zdaniem jury, potrawę. W zależności od konkursu może być to danie całkowicie dowolne, ew. ograniczone pewnymi restrykcjami lub ściśle określone. Od czego zależy sukces? Od umiejętności naszych zawodników - rzecz jasna. Czy to znaczy, że w czasie zawodów gracz może jedynie z zaciśniętymi kciukami dopingować „swoim"? Tak... ale nie do

Kulinarne rekordy Guinessa

Makaroniarz :)
Simon Sang Koon Sung z Singapuru wykonał 8192 nitki makaronu z jednego kawałka ciasta w ciągu 59 sekund. Osiągnął tym samym średnią 138 nitek na sekundę. (31 lipiec 1994)

Największe ciasto z jabłek
Największy jabłecznik, jaki kiedykolwiek wypieczono, miał wymiary 13,5x7 metrów i ważył ponad 15 ton. Giganta tego przyrządzono w Walla Walla Point Park w Waszyngtonie 16 sierpnia 1997 roku.

Największe śniadanie
13 października 2001 roku na tajwańskim stadionie Chung Shang urządzono śniadanie dla ponad 23 tys. osób. Skonsumowano wówczas 5600 litrów mleka i niemal dwie tony chleba.

Największy omlet
160 tys. jajek użyto do przygotowania największego omletu na świecie. Dzieło japońskich ochotników pokryło powierzchnię 130 metrów kwadratowych.

Największe zamówienie
19 sierpnia 1998 przedsiębiorstwo VF Corporation of Greensboro złożyło jednorazowe zamówienie na 13386 pizz. Miały one zostać rozwiezione do 180 placówek firmy rozsianych po terytorium Stanów Zjednoczonych.

Najdłuższy hot-dog
Amerykańska Berks Packing Company wypiekła najdłuższego hot-doga na świecie - mierzył on 4,64 m. Rekord ten został odnotowany na Food Show w Harrisburgu (st. Pennsylvania) w dniach 16-17 października 2001 r.

Najkosztowniejsze wino
Najdroższe obecnie na rynku wino to Chateau d'Yquem Sauternes (rocznik 1787). Za jedną butelkę trunku smakoszom (i filantropom) przychodzi zapłacić w granicach od 56 do 64 tysięcy dolarów. Pochodzące z Bordeaux wino zdobyło m.in. uznanie George'a Waszyngtona.

końca. Jak to rozumieć? Nie będziemy osobiście siekać warzyw, przyrządzać sosów i nastawiać ognia w piekarniku. Możemy wszelako w inny sposób ułatwić pracę naszym kadrowiczom. W czasie gdy oni tańcują nad garami, my powinniśmy zająć się serią minigier. Są to stricte zręcznościowe szarady, z pomocą których jesteśmy np. w stanie podnieść koncentrację szefa kuchni. Przełożenie na rzeczywistość ma to żadne, ale pozwala w jakimś tam małym stopniu wpłynąć na los rywalizacji.

Restaurant Empire to gra niebywale niespójna pod kątem jakości. Projektantom udało się pokazać coś w miarę nowego, lecz dużo przeoczeń nie pozwala jej wybić się ponad przeciętność.

Kulminacyjny punkt programu

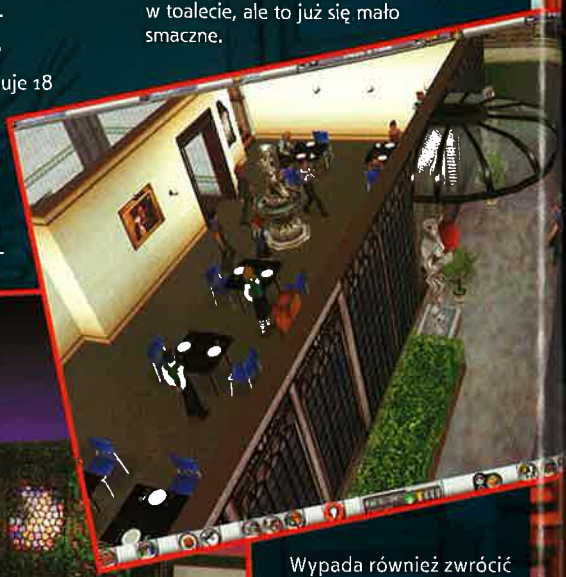
W Restaurant Empire wydzielono trzy kuchnie: francuską, włoską oraz amerykańską. Fajnie? Też tak myślałem... dopóty, dopóki nie uświadomiłem sobie, że na międzynarodowej scenie nie mniejszymi względami darzone są klimaty orientalne czy meksykańskie. A tych w Restaurant Empire ani śladu. Łączna lista możliwych do przygotowania potraw zamyka się mimo to w imponującej liczbie 400. Podzielono je na logiczne kategorie, takie jak: śniadania, dania główne, przystawki, zupy i desery. Formując menu przysługuje nam prawo doboru składników, z których chcemy pichcić poszczególne dania. Wiadomo, lepszy składnik - większe zadowolenie klientów, ale też wyższa cena. I tu należy bardzo uważać - aby nie przesadzić w żadną stronę (osobiście miałem z tym kłopot przez większość gry). Niezmiernie trudno wyważyć relację pomiędzy jakością i ceną. Klienci na zmianę psioczyli a to na jakość, a to na cenę jedzenia. Ani jednego, ani drugiego nie da się niestety zmienić dwoma kliknięciami myszki. Oba czynniki w każdym przepisie ustalane są bowiem oddzielnie. Oznacza to piekielnie dużo machania myszą - szczerze mówiąc: za dużo.

Przepisy, w szczególności te najbardziej oryginalne, mają swą wartość. Co ciekawe, najbardziej pomocni w pozyskiwaniu nowych recept są sami - nie zgadniecie - klienci! Nie wiem, jak często zdarza się to w „realu", ale w Restaurant Empire nagminne są wręcz przypadki, gdy klient woła obsługę i proponuje odsprzedać sekret „rewelacyjnej potrawy, która z całą pewnością podniesie renomę tego miejsca". Innym sposobem na zdobycie nowych przepisów jest uczestnictwo we wspomnianych już konkursach. Tam właśnie w puli nagród zawsze znajduje się jakaś nowostka.

Natomiast już w ramach czystej rozrywki możemy zmienić parametry karty dań. Abstrahuję od treści, idzie o dobór kolorystyki menu oraz ozdabiających je „zawijasów". Zbędne? Nawet jeśli - cudownie odpręża...

Smak przygody

Restaurant Empire oferuje 18 scenariuszy. Nie są to takie sobie zwyczajne zadania, do których przywyknąć mogli miłośnicy ekonomicznych simów. Utarło się bowiem w tym gatunku, że wytyczne odnośnie celów zadania otrzymujemy w postaci suchego, mało strawnego tekstu i rzadko kiedy w trakcie zabawy zdarzają się sytuacje, które je weryfikują. A jeśli nawet zdarzenie takie zajdzie, to informacja o nim ląduje na ekranie monitora jako podobny, przytłaczający ciąg literek. Twórcy RE podeszli do tej kwestii od innej strony. Każdy scenariusz rozpoczynają animowane, interaktywne scenki, których - choć drętwe - nie powstydziłyby się gry adventure (przynajmniej te drugoligowe). Oczywiście mamy wpływ na ich przebieg, jednak w doborze kwestii bohatera.



Twoja partia - wolna gra

Kierowanie poczynaniami Armanda przez wszystkie szczeble jego gastronomicznej kariery to generalnie całkiem wciągające zajęcie na minimum kilkanaście godzin. Wszakże nie jest to jedyny tryb zabawy, za który, decydując się na kupno RE, płacimy. Pozostaje jeszcze Sandbox (w polskim wydaniu obecny pod hasłem „Twoja partia" - argh). Obowiązuje w nim większość zasad z trybu kariery, z tym małym wyjątkiem, że odsączono odeń calutką fabułę (uważne oko dopatrzy się jeszcze kilku drobnych różnic). Cel pozostaje już więc tylko jeden - nie dać się wygryźć konkurencji i utrzymać dodatni bilans handlowy.

The Sims: Restauracja?

Pod wieloma względami grafika Restaurant Empire przypomina serię The Sims. Przypomina, ale nie kopiuje, bo jak na mój gust dzieło Maxis jest efektowniejsze, a już na pewno bardziej kolorowe. Wszelako RE wyrobiło sobie przewagę dzięki w pełni trójwymiarowemu środowisku, które umożliwia daleko idącą manipulację kamerą. Obraz możemy wygodnie obrać, przybliżać i oddalać - w mgnieniu oka da się radę przenieść z widoku ogólnego do stolika klienta i chociażby podejrzeć zawartość talerza. Naszych chlebodawców podglądać możemy nawet w toalecie, ale to już się mało smaczne.

Wypada również zwrócić uwagę na kilka, związanych z grafiką, nielogiczności. Po pierwsze, strasznie drażni mnie znikoma różnorodność modeli klientów. Próg naszych lokali przekraczają li tylko dojrzali, posępni inteligenci, których rozruszać nie da się nawet z pomocą rockowych przygrywek. Ze świata RE absolutnie wykluczono uczniów, studentów, kobiety w ciąży, że już o strażakach i siostrach zakonnych nie wspomnę ;). Producenci to zaniedbanie na szczęście w porę zauważyli i idąc po rozum do głowy opracowali (i opublikowali w Internecie) narzędzie pozwalające na modyfikację oraz import modeli (np. ze wspomnianych The Sims). Działania post factum w notę ogólną się jednak nie wpisują. Druga niedorzeczność - o porze otwarcia restauracji wszyscy pracownicy zostają jakby „zrzuceni" do wnętrza budynku. Gdzieżby tam dreptać do pracy, lepiej się teleportować...

Kelner, rachunek poproszę

Restaurant Empire to gra niebywale niespójna pod kątem jakości. Projektantom udało się pokazać coś w miarę nowego, lecz dużo przeoczeń nie pozwala jej wybić się ponad przeciętność. Kto jednak tygodniami fascynował się takimi tytułami, jak RollerCoaster czy Airline Tycoon, powinien spróbować. Stracić wiele nie może, a nuż RE zdobędzie jego serce.

6+

WYMAGANIA
Win 9x/XP
Procesor 500 MHz
RAM 128 MB
Akcelerator koniecznie

Producent: Enlight Software
Dystrybutor: CD-Projekt

- wątek fabularny
- przejrzysty interfejs
- wyjątkowo strawna jak na grę ekonomiczną
- średnia grafika, kompromitująca oprawa audio
- liczne drobne uchybienia, których ogółu nie sposób nie dostrzec

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 6
AUDIO 3

www.restaurant-empire.com

Restaurant Empire

Smaczne, choć coś zgrzyta w zębach

Twoje nazwisko w świetle jupiterów, cała reszta - *w brukowcach*.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

Wyjdź z cienia i codziennej rutyny i wkrocz we wspaniały świat show-businessu jako supermodel, idol filmowy albo gwiazda muzyki pop. Wybierz się do Studio Town i pozwól się ponieść ekskluzywnemu urokowi przepychu i bogactwa, a od czasu do czasu także kąpieli błotnej. Sława i pieniądze nie przychodzą łatwo, szlifuj więc swoje zdolności i umiejętnie prowadź swoją karierę - inaczej możesz szybko spaść z piedestału na dno załamania nerwowego. The Sims™: Gwiazda - stwórz i kontroluj prawdziwe gwiazdy, które dzięki Tobie będą żyły w świecie jak z bajki. Albo jak z koszmaru.

thesims.com

WIELKI KONKURS - Zostań Gwiazdą!

Pokaż, że umiesz wcielić się w postać prawdziwej Gwiazdy i wygraj wszystkie dotychczas wydane części The Sims™, które znajdują się w naszej ofercie: The Sims™, Zwierzaki, Światowe Życie, Randka, Balanga, Wakacje i The Sims™: Gwiazda! Wystarczy wysłać zdjęcie, na którym wcielicie się w jedną ze słynnych gwiazd filmu, estrady lub świata mody, zaznaczając jednocześnie imię i nazwisko gwiazdy, którą naśladujecie, pod adres e-mail: **cenega@cenega.pl** lub adres korespondencyjny - **Cenega Poland Sp. z o.o., 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37**, z dopiskiem „**Gwiazda**".

Więcej informacji: *http://www.cenega.pl*

The SIMS GWIAZDA

DODATEK DO GRY

EA GAMES

Challenge Everything

thesims.com

PC CD-ROM

* Wszystkie dodatki do gry The Sims™ wymagają pełnej wersji gry The Sims™ lub The Sims™ Deluxe do gry.

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, The Sims, EA GAMES, logo EA GAMES i hasło „Challenge Everything" są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli. EA GAMES™ jest marką Electronic Arts™.

GATUNEK: PRZYGODOWA

CSI:

CRIME SCENE INVESTIGATION

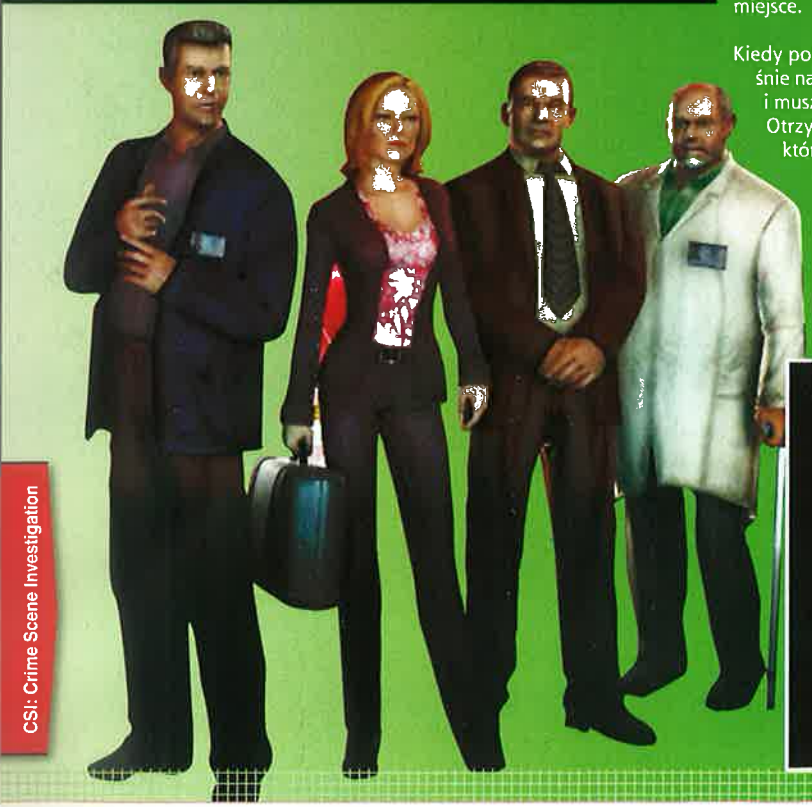
Nie od dziś wiadomo, że ogromna większość gier tworzonych na bazie filmów okazuje się niewartymi uwagi bublami. Recenzenci niemal zawsze są zgodni w ocenie takich gier, a jednak i mimo wszystko nie powoduje to jakichkolwiek reakcji ze strony producentów tego rodzaju tytułów. Zupełnie inaczej jest w przypadku gier opartych na... serialach TV.

Dlaczego? Głównie z tej przyczyny, że często mamy do czynienia z produktami dopracowanymi. Przede wszystkim nie ma tu żadnego pośpiechu, związanego na przykład z koniecznością wydania danej gry równolegle z kinową premierą. Oprócz tego, trzeba też zwrócić uwagę na kwestię fabuły. O wiele łatwiej jest oprzeć historię na jakimś wątku/idei danego serialu, niż się na nim ściśle wzorować, tak jak ma to nierzadko miejsce w przypadku gier na kanwie filmów. Ukazało się już kilka całkiem przyzwoitych „serialowych" gier (trafiały się i knoty, nie powiem). W zdecydowanie najlepszej sytuacji są tu gracze konsolowi, którzy mogą się nacieszyć hitem, takim jak chociażby Buffy: The Vampire Slayer. Nie oznacza to oczywiście, że PeCetowcy są tu na przegranej pozycji. Całkiem niedawno światło dzienne ujrzała bardzo przyzwoita „jeżdżonka" Starsky and Hutch, a wielu miłośników przygodówek do dnia dzisiejszego wspomina też X-Files.

Stranger; jacekhal@go2.pl

Serial a gra

CSI to gra bazująca na serialu w Polsce znanym jako „Kryminalne zagadki Las Vegas" (jak zwykle własne trzy grosze musieli tu wcisnąć „spece" od tłumaczenia). :-) Jest on stosunkowo młody (pierwsze odcinki powstały w 2000 roku), co nie oznacza, że nie udało mu się zaistnieć w wielkim świecie. Już teraz jego sukces porównuje się do „Ostrego dyżuru", a to za sprawą prestiżowych nagród, jakie zdobył. „Crime Scene Investigation" opowiada o losach pracowników biura kryminalistyki, działającego przy jednym z posterunków policji w Las Vegas. Ich zadaniem jest badanie miejsc przestępstw w poszukiwaniu dowodów, pozwalających odnaleźć i obciążyć sprawców niecnych czynów. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie sposób, na jaki jest to wszystko pokazywane. Serial dokładnie bowiem ukazuje metody wyszukiwania dowodów, ich zbierania, a także późniejsze rekonstruowania zdarzeń, jakie mogły mieć miejsce.



Kiedy podchodziłem do gry, liczyłem właśnie na taki sposób rozgrywania zabawy i muszę przyznać, że się nie zawiodłem. Otrzymałem to, na co liczyłem – grę, w której najważniejszą rolę odgrywa odnajdywanie, a następnie badanie dowodów przestępstwa. Nie bez znaczenia jest również to, że w grze tej występują dokładnie ci sami aktorzy, jakich znamy z serialu. Nie jest to jednak gra z fotorealistyczną grafiką. Wszystko zostało stworzone na komputerach. Na szczęście końcowy efekt wcale nie jest zły.

Do roboty!

No dobrze, wiesz już, że gra dość mocno zazębia się z serialem. Pozostaje jeszcze jedno ważne pytanie – jakie sprawy przyjdzie ci w niej rozwiązywać? Tych jest pięć, więc niezbyt wiele. Na szczęście każdą z nich starannie dopracowano. Zaczynamy od brutalnego morderstwa w hotelu, potem mamy podpalenie w mieszkaniu biznesmena, zabójstwo policjanta oraz tajemniczy telefon, który przeradza się w próbę odnalezienia osoby odpowiedzialnej za morderstwo córki wysoko postawionej persony Las Vegas. Szczegółów ostatniej sprawy nie omówię, ponieważ bezpośrednio łączy się ona z dwoma innymi zadaniami - nie zamierzam nikomu psuć zabawy, odkrywając jej niuanse. Nic mnie bowiem tak nie irytuje jak recenzenci, którzy zdradzają za wiele z fabuły omawianej gry.

Ogromnym plusem gry, w szczególności dla tych, którzy pokochali serial, jest fakt, że w każdej z tych spraw współpracujemy z jednym z pracowników biura CSI. Ich rola jest jednak drugorzędna, jako że wcielamy się w postać żółtodzioba świeżo po akademii, który dopiero zamierza dostać się do wspomnianego biura - i to jego perypetie są tu najistotniejsze. Kolejne sprawy traktowane są niczym testy mające określić ewentualną przydatność rekruta w dalszej pracy. Pracownicy CSI pozostawiają nam dużo swobody. Sami nie zajmują się wyszukiwaniem dowodów, przydatni są natomiast w trakcie dość licznych przesłuchań. Można ich również poprosić o radę - wiąże się to niestety z obniżeniem końcowego wyniku. A jest o co walczyć. W nagrodę za ukończenie misji z możliwie jak najlepszymi rezultatami otrzymuje się cenne prezenty, jak np. ofi-

CSI: Crime Scene Investigation

ATAK KLONÓW

Pracownicy CSI, z którymi współpracuje się w grze, to ci sami aktorzy, jakich świetnie znamy z serialu. Niestety nie każdego z nich oddano z należytą pieczołowitością. O ile Grissom wygląda nieźle - to już wygląd Catherine budzi mieszane odczucia.

cjalne artworki, zdjęcia ekipy czy nawet trójwymiarowe modele pracowników biura. Niby nic takiego, a mobilizuje do wysiłku.

Z miotełką w ręce

Najistotniejsza część akcji rozgrywa się w lokacjach, które są bezpośrednio związane z daną sprawą. Może to być miejsce zbrodni, mieszkanie jednego z podejrzanych czy też miejsce, w którym pracował. Najprościej jest w dwóch ostatnich przypadkach - przeważnie chodzi tu o wypytanie (na miejscu) kilku osób. Nie jest to jednak pasjonujące zadanie, o wiele szybciej grający przejdzie więc do właściwej lokacji, którą należy dokładnie zbadać. Zadaniem gracza jest wyszukiwanie miejsc, które niejako „skrywają" cenne ślady. Generalnie należy je podzielić na dwie grupy: przedmioty, które możemy zbierać, oraz ślady, jakich się szuka przy użyciu posiadanych narzędzi. W przypadku tej pierwszej grupy może to być na przykład pojedynczy włos, lakier po zarysowaniu autem przydrożnej latarni czy też spalony dokument, który być może spróbujemy odtworzyć. Oczywiście należy tu zachować ostrożność. Do podnoszenia kruchych przedmiotów wykorzystuje się na przykład specjalne rękawiczki, z kolei jeśli badamy odcisk buta, do tego celu wykorzystujemy specjalny gipsowy odlew.

Równie ciekawe jest wyszukiwanie śladów zbrodni. „Arsenał" członka biura CSI jest doprawdy imponujący. Mamy tu przeróżne kamery (m.in. termowizyjną), różnorakie czujniki (pomocne przy badaniu podpaleń) oraz substancje do odnajdywania odcisków palców itp. itd.

Praca biurowa

Zebranie dowodów rzeczowych oraz śladów zbrodni to tylko połowa sukcesu. Wszystkie należy następnie przetworzyć. W tym celu należy udać się do biur CSI. Zdecydowanie najczęściej kierujemy swe kroki do laboratorium. Znajdujący się tu pracownik bada wszystkie przekazywane mu przedmioty. W wielu przypadkach dopiero to powoduje, iż sprawa posuwa się do przodu. Niezwykle ważne jest korzystanie z laboratoryjnego komputera. Dzięki niemu można analizować wiele śladów, czy też próbować wyłowić cenne informacje z zebranych dokumentów. Komputer jest też w stanie porównywać dowody - jeśli na przykład gracz zebrał dwa zestawy odcisków palców, może sprawdzić, czy nie ma między nimi jakichś podobieństw. (Dodatkowe bajery to surfowanie po Internecie oraz zabawa z dźwiękiem). Oprócz korzystania z komputera przyjdzie też zerknąć przez mikroskop.

CSI to gra bazująca na serialu w Polsce znanym jako „Kryminalne zagadki Las Vegas". Nie jest to idealna adaptacja serialu, ale otrzymałem to, na co liczyłem – grę, w której najważniejszą rolę odgrywa odnajdywanie, a następnie badanie dowodów przestępstwa.

Równie ważna co laboratorium jest tutejsza kostnica. Można tu poznać wiele szczegółów na temat ofiar morderstw (oczywiście odwiedza się ją wyłącznie w tych sprawach, w których kogoś zabito), jak np. czas zgonu, przyczyna śmierci. Można także zapytać o dodatkowe szczegóły. Nierzadko zdarza się tak, że dopiero koroner odkrywa cenne dowody, których pracownicy biura z oczywistych przyczyn wyłapać nie mogli – np. rodzaj narzędzia jakiego użyto do zabójstwa, mikroślady, przyczyna zgonu itd.

I wreszcie biuro kapitana Brassa - pomaga on przede wszystkim w trzech kwestiach: może wzywać dane osoby na przesłuchanie, wydawać pozwolenia na pobranie DNA (niezwykle ważne, gdy chce się je porównać z już posiadanym z miejsca zbrodni) oraz na przeszukiwanie mieszkań. Oprócz tego służy pomocą w wyszukiwaniu informacji w centralnej bazie danych.

SERIAL

„Crime Scene Investigation" to stosunkowo młody serial - powstał w 2000 roku. Zdołał już jednak zebrać wiele nagród, między innymi sześć nominacji do Emmy.

Płaskie okropieństwa

Wszystko byłoby tu w należytym porządku, gdyby nie to, że gra momentami razi paskudną grafiką. Przede wszystkim mam tu na myśli motyw z obracanym o 360 stopni ekranem. Ci, którzy grali w przygodówki Cryo, chyba wiedzą, o czym mówię. W konkretnych momentach grafika jest po prostu okropna. Wszystko jest ordynarnie spłaszczone, a szczególnie widać to w przypadku postaci. Wyglądają, jak gdyby ktoś je wyciął z tektury. Na szczęście z resztą jest już o wiele lepiej. Dynamiczne zbliżenia i filmiki prezentujące proponowane rekonstrukcje zdarzeń jako żywo przypominają te, jakie zna się z serialu. Mógłbym się założyć, że pracowali nad nimi ci sami ludzie. Przyjemnie wyglądają też biura CSI. Widać, że solidnie nad nimi pracowano. Niestety w wyniku błędu autorów gry na wielu polskich (i zapewne nie tylko polskich) systemach operacyjnych gra w nieprawidłowy sposób wyświetla fonty. :((Dzięki temu zdołałem wyrwać tę grę niejakiemu EGM, który nie był w stanie przezwyciężyć owych problemów technicznych na swoim sprzęcie).

Nie tylko dla fanów

Muszę przyznać, że CSI przypadł mi do gustu. Co prawda, nie jest to idealna adaptacja serialu, ale i tak tytuł bardzo pozytywnie mnie zaskoczył. Gra nawiązuje do najlepszych pozycji gatunku, garściami wręcz czerpiąc z serii „Police Quest". Moim zdaniem, jest to jednak dobre posunięcie. Szkoda tylko, że sama gra jest dość krótka. Tych pięć spraw miłośnikowi serialu wystarczy co najwyżej na 4-5 godzin. Na szczęście dzięki procentowym statystykom wielu graczy wróci do niej ponownie, by tylko poprawić własny końcowy wynik.

A tu mamy niezbity dowód, że zabójca posiadał co najmniej jeden palec.

7

WYMAGANIA
Win 98/ME/2K/XP
Procesor: PII 300 (lub AMD K6-III 450)
RAM: 128 MB
Akcelerator: nie

Producent: Silverback
Dystrybutor: DreamCatcher

⊕ ścisłe powiązania z serialem
⊕ ciekawe sprawy do rozwiązania
⊕ nagrody za ukończenie gry

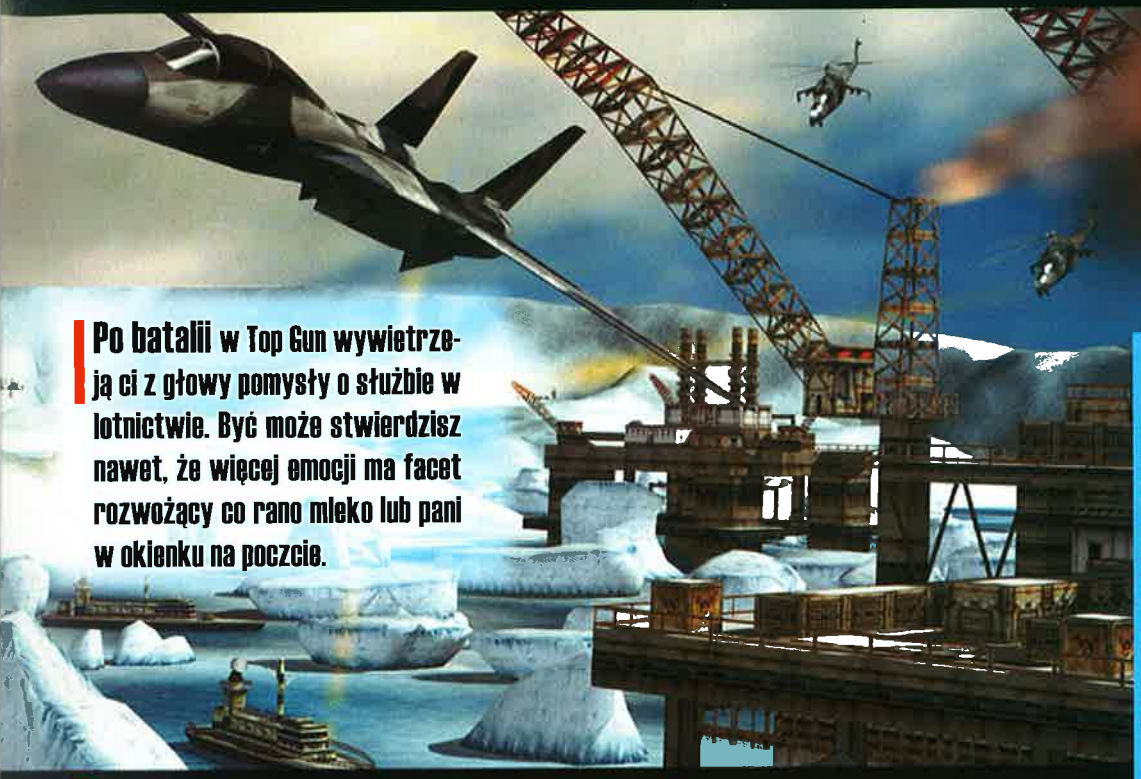
⊖ beznadziejny wygląd „trójwymiarowych" pomieszczeń
⊖ za krótka

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 6
AUDIO 7

www.ubi.com

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA

TOP GUN
COMBAT ZONE



Po batalii w Top Gun wywietrzeją ci z głowy pomysły o służbie w lotnictwie. Być może stwierdzisz nawet, że więcej emocji ma facet rozwożący co rano mleko lub pani w okienku na poczcie.

Czarny Iwan

Ponieważ Combat Zone jest grą akcji, byłem pewien, że twórcy postawią na wizualną stronę projektu i liczyłem się z tym, że AI przeciwników może być niewiele wyższe od IQ Jasia Fasoli. Nie zawiodłem się. Na szczęście autorzy, przewidując, że takowy - standardowy - shooterek nie wzbudzi wielkich emocji w graczu, postanowili zażyć go z mańki i przygotowali masę innych atrakcji.

Przede wszystkim całe 36 misji, w których trzeba walczyć i ginąć, ujęto w karby klasycznej kompozycji martwej natury. Na pierwszym planie nasz rozpędzony do 1 km/h myśliwiec. Wrażenie prędkości jest przepotężne. W pierwszej chwili myślałem, że trafiłem od razu do replaya w slow motion albo nowatorskiego w tego typu grach bullet time'u.

Bez obaw, w słońce nie da się wlecieć.

Myśliwiec rozpędzony teoretycznie do półtora macha zachowuje się jak zawieszony na nitce, oklapły papierowy samolocik. Oznacza to, że wyraźnie widzimy, jak kręci się wokół własnej osi, natomiast wrażenie prędkości jest już nieco mniej dosadne. A nawet - żadne.

...I dobrze! W końcu ktoś na to wpadł! Przecież powszechnie wiadomo, że podczas takich przyspieszeń i harców zawęża się widzialne pole obserwacji, gubią się szczegóły otoczenia, pojawia wrażenie tunelu. Co to, to nie! Nie po to ludzie wydają ciężkie pieniądze, żeby potem, zamiast sycić się widokami panoramy z 10 tysięcy metrów i możliwościami swojej karty graficznej, zezować w kierunku własnego nosa! Brawa dla twórców, że zerwali z owym, do niczego nieprowadzącym, drobnomieszczańskim realizmem!

Misja niemożliwa

Misji, jak wspomniałem, jest 36, ale bardzo zgrabnie podzielono je ze względu na czas i miejsce. Całych 15 misji, czyli niemal połowa, to Akademia, inaczej mówiąc - trening. To dobrze, że dużo czasu trzeba poświęcić na trening w grze arcade. Zazwyczaj twórcy omijali ten wątek szerokim łukiem, mylnie sądząc, że w prostych manualnie grach nie potrzeba treningu. Goście z DI podeszli do tematu zupełnie inaczej - profesjonalnie. Kierując się maksymą, że „tylko trening czyni mistrza", zadbali, żeby każdy z graczy Combat Zone autentycznie stał się mistrzem! Co prawda, w grze nie ma multi, więc master może swoim mistrzostwem podzielić się tylko ze swoim drugim „ja" (o ile je ma), ale i tak satysfakcja jest wielka. Poza tym, co powszechnie wiadomo, powietrzne walki w multi wywołują agresję i silne pocenie (*), a nikt przecież nie chce wściekać się i brzydko pachnieć.

Cienka, czerwona linia

Otoczenie ogólnie zasługuje na uwagę. Misje bojowe toczą się w czterech odmiennych lokacjach: południowo-wschodniej Azji, Zatoce Perskiej, Bazie Miramar i w okolicach koła podbiegunowego. Bardzo dobrze, że dokładnie wyjaśniono nam, gdzie jesteśmy, bowiem na oko można odnieść wrażenie, że ciągle kręcimy beczki nad tymi samymi ugorami, tyle że raz pomalowano je na biało, innym razem dodano żółci, a jeszcze kiedy indziej trochę zgniłej zieleni. Najłatwiej zorientować się w otoczeniu Bazy Miramar. Na kawałku bitmapy postawiono bowiem szereg pudełek i kostek, które nie są jednak makietą, ani tym bardziej dziecięcą konstrukcją z klocków, ale właśnie wspomnianą Bazą.

Szybcy i wściekli

Kto żyw powinien dobrze naciągnąć hełm na głowę i wcisnąć szyję w ramiona; to, co się dzieje za oknem naszego odrzutowca, może przyprawić o dreszcze i przestraszyć największego asa. Zadania są bardzo różnorodne; od walk i pojedynków powietrznych, poprzez niszczenie baz, konstrukcji naziemnych, konwojów ciężarówek, czołgów itp. aż do bombardowań i działań osłonowych. Wszystko to jednak znamy aż za dobrze z wielu innych gier, dlatego bardzo nam się podobało. Dobrze zatem, że twórcy nie poszli w stronę niepewnych nowości, które mogłyby wywołać jakieś niezadowolenie zaskoczonego innowacyjnością zadania gracza.

HUD, czyli wyświetlacz przezierny, składa się z kilku elementów.

1. Radar. Obiekty naziemne stałe zaznaczone są kropkami, ruchome - kwadratami. Maszyny latające zaznaczane są „ptaszkami".
2. Obiekt na celowniku. Oprócz nazwy obiektu lub symbolu maszyny i odległości od celu wyświetlany jest również pasek stanu wrogiej jednostki. Dzięki temu wyraźnie widzimy każde uszkodzenie zadane przez ogień z naszego myśliwca.
3. Szybkość i ciąg myśliwca. Nieco powyżej widać dodatkowy celownik sygnalizujący kolejny obiekt wroga.
4. Tablica misji. Stopień realizacji zadania; liczba zniszczonych obiektów (w danym zadaniu i całej misji). Czas misji.
5. Stopień uszkodzenia samolotu (w procentach). Punktacja.
6. Wysokość i dopalacz.
7. Rodzaj i ilość pocisków (uzbrojenie). Aktywny system podświetlony.
8. Kompas z zaznaczonymi pozycjami wrogich jednostek.

W misjach typu „znajdź i zniszcz" trafiają się najprzeróżniejsi przeciwnicy. Szczególnie podobały mi się całe eskadry śmigłowców, które próbują stanąć, a właściwie zawisnąć (Harriery?) na naszej drodze. Przyznam, że strącenie nieruchomego naddźwiękowego myśliwca daje ogromną satysfakcję, niemal dorównującą uczuciu, jakie przepełnia nas, gdy trafimy zrolowaną gazetą w osowiałe siedzącą na szybie muchę.

Niszczenie celów naziemnych jest równie ciekawe. Konwoje i czołgi wybuchają jak fajerwerki. Łatwo można je pomylić z rafineriami i innymi konstrukcjami naziemnymi, bowiem ich eksplozje wyglądają identycznie. Wrogowie zażarcie się ostrzeliwują, co znacznie utrudnia zadanie. Szczególnie jestem dumny z działonowych w czołgach, którzy potrafią trafić w przelatujący 5 km powyżej myśliwiec. O tym, że skrzydła naszego samolotu są dziurawe jak sito informuje nas jeden ze wskaźników HUD-a. Dodatkową atrakcją są kłęby dymu, wydobywające się wprost z kadłuba samolotu. Płaskie, kolorowe chmurki, które zalęgły się na samolocie, nie wyglądają może groźnie, ale bądźcie pewni, że jak zakwitną w zbyt wielu miejscach, maszyna nieodwołalnie spadnie. Bo nie wiem, czy wiecie, ale samoloty napędzane są dymem - gdy z wnętrza wyleci cały dym, samolot zwykle spada...

Na koniec została jeszcze funkcja Replay. Dzięki niej można napawać się własnymi osiągnięciami na niebie. Kamera płynnie zmienia ujęcia tak że, w chwili, gdy cel pojawia się przed samolotem i zostaje zasypany gradem kul, widzimy akurat ujęcie ogona maszyny lub migawkę ukazującą myśliwiec z boku. To pozwala podtrzymać napięcie - trafiliśmy wroga czy nie? Co się dzieje przed dziobem maszyny, czy cel został zniszczony?

Za szybcy, za wściekli

Po ciężkiej, powietrznej batalii nie musimy się kłopotać, że będzie trzeba szukać lądowiska, ani tym bardziej obawiać się lądowania. Po zniszczeniu przewidzianych w programie celów dany etap kończy się po prostu bitmapową planszą z podsumowaniem misji (ilość zestrzeleń, czas itp.).

Strzelając śmiechem

Top Gun: Combat Zone okazało się grą dojrzałą jak zeszłoroczna dynia. Mimo że zostajemy przeniesieni w lata 70, 80, 90 i trafiamy za stery wielu legendarnych maszyn, gracz ani na chwilę nie zapomina, że wciąż siedzi w swoim wygodnym fotelu i nie ruszył z miejsca nawet o milimetr. Twórcy mocno zadbali, żebyśmy się za bardzo nie rozpędzili i cały czas mieli świadomość, że to tylko gra. Gra, która wniesie do twojego serca i umysłu spokój i ciszę rodzinnego grobowca. Po batalii w Top Gun wywietrzeją ci z głowy pomysły o służbie w lotnictwie. Być może stwierdzisz nawet, że więcej emocji ma facet rozwożący co rano mleko lub pani w okienku na poczcie. Zagraj, sam się przekonasz. Naprawdę warto!

F22 na celowniku. Lepiej, żeby szybko się pomodlił.

06/2003

4

WYMAGANIA
Win 9x/00/ME/XP
Procesor: P II 350
RAM: 128 MB
Akcelerator 3D 16 MB

Producent: Digital Integrations
Dystrybutor: Titus Interactive

- ⊕ parę ciekawych samolotów
- ⊕ gdy nudzisz się śmiertelnie - da radę w to pograć...
- ⊖ wieeeje nuuudą
- ⊖ zerowe wrażenia prędkości
- ⊖ przeciętne wrażenia wizualne

GRYWALNOŚĆ 3
VIDEO 5
AUDIO 4

www.topgun-combatzones.com

(*) - śmigło (albo turbina) w samolocie to nic innego jak potężny wentylator. Gdy tylko przestaje się obracać, widzimy jak piloci zaczynają mocno się pocić. A w rozgrywkach multi oczywiste jest, że takowe turbinki zatrzymywałby się dużo szybciej niż w singlu - gdyż typowy gracz ma jednak IQ nieco wyższe niż rozwielitka lub sterowani przez komputer przeciwnicy w CZ.

PURE PINBALL

GATUNEK: PINBALL/ZRĘCZNOŚCIOWA

Czarny Iwan

A.S.K. Homework od dłuższego czasu zapowiadało, że projekt, nad którym pracuje, będzie najbardziej zaawansowanym i dopracowanym pinballem, jaki pojawił się na PC-ta. Wydawałoby się, że w tego typu produkcjach niewiele można już osiągnąć. W końcu kulka nie może być jeszcze bardziej okrągła, a większa ilość konstrukcji na stołach groziłaby oczopląsem. Okazuje się jednak, że można tego dokonać. Jeśli chodzi o wrażenia wizualne, możecie - moim drodzy - szykować wiaderka i papierowe ręczniki. Bo na pewno się poślinicie.

Pure Pinball, bo tak nazwano tę produkcję, oferuje graczom trzy rozbudowane i niezwykle starannie wykonane stoły. Oprócz wysokiej rozdzielczości, największe wrażenie robią lustrzane odbicia, efekty świetlne i metalowe powierzchnie. W jednym z 12 dostępnych widoków można nawet zauważyć odbicie twarzy gracza w bili. Szkoda tylko, że nie da się w to miejsce podłożyć własnego zdjęcia. 12 kamer pozwala wybrać optymalny oraz ulubiony sposób obserwacji. Do wyboru są m.in. tradycyjny obraz całego stołu, kamera podążająca za bilą, kamera niedaleko kuli, przewijany widok i kilka pośrednich ujęć. Warto się pobawić kamerami, bowiem stopień komplikacji i mnogość różnych elementów na stołach sprawiają, że dopiero zbliżenie pozwala przyjrzeć się wszystkim atrakcjom.

Dopracowana i atrakcyjna wizualnie gra, niepozbawiona jednak paru błędów. Gdyby je wyeliminować i dodać jeszcze ze dwa stoły, Pure Pinball zająłby pierwsze miejsce w moim osobistym rankingu.

Fizyka i klawisze

Kolejna rzecz to fizyka gry, świetna zresztą. Kula wydaje się autentycznie ciężka i kiedy się toczy po stole - można zapomnieć, że to tylko komputerowa symulacja flippera. Efekt ten uzyskano dzięki 1500 kalkulacjom ruchu na sekundę. Nie pomyślano jednak o tym, aby kula odrywała się czasem od stołu, tzn. odbijała odeń i uderzała w szybę. Nie jest to jakaś wielka nowina, bo efekt tego typu znajdziemy w wielu dobrych pinballach. Niestety jest ona jak przylepiona i nawet tilty tu nie pomogą. Inna drobna, ale jednak pewna niedogodność, to niemożność rekonfiguracji klawiszy. Oczywiście ustawienie standardowe wydaje się najwygodniejsze (łapy - shift, alt - tilt), jednak bywa przecież, że potrzeba zmienić obłożenie klawiszy, a w przypadku Pure Pinball nie ma takiej możliwości.

Mało elektroniki

Każdy z trzech dostępnych stołów ma inny temat przewodni. Do wyboru - Excessive Speed, Runaway Train, World War. Pierwszy, "samochodowy" stół jest stosunkowo najprostszy, bowiem w porównaniu do kolejnych bila toczy się po nim raczej powoli, a combosy i jackpoty opanowujemy bardzo szybko. Na kolejnych jest już trudniej - bila trafia na konstrukcje, które przyspieszają jej ruch, a to z kolei sprawia, że łatwo stracić kulę. Na szczęście w każdej grze jest ich aż pięć, a dodatkowo całkiem prosto zyskać kolejną, dodatkową kulę lub też powtórkę. Na każdym stole zain-

Pierwszy stół, w którym zastosowano flippery (w Polsce zwane niekiedy płetwami) i którego konstrukcja przypominała współczesne maszyny, powstał w 1947 roku. Urządzenie zostało zaprojektowane przez Harry'ego Mabsa z firmy Gottlieb. Nazwano je Humpty Dumpty. Aż do lat siedemdziesiątych flippery rozwijały się niezwykle żywiołowo - pojawiły się wówczas dodatkowe łapy (trzecia i czwarta) oraz elektroniczne zabawki, jakie urozmaicały grę. Rozwój techniki, który początkowo przyczynił się do skoku popularności flipperów, nieco później okazał się gwoździem do ich trumny. Pojawiły się automaty do gier z wbudowanymi ekranami oraz cała masa gier elektronicznych. Na początku były to bardzo proste konstrukcje, ale później wdrażano nowe technologie, a te doprowadziły do tego, co dziś widzimy w salonach gier. Tak zakończyły karierę flippery mechaniczne, ale jednocześnie rozpoczęły pochód ku sławie pinballe, czyli elektroniczna ich odmiana.

stalowano (dosłownie) mnóstwo konstrukcji i ruchomych elementów scenerii, jak np. czołg w World War. Zupełnie jednak nie rozumiem, dlaczego zrezygnowano z gier elektronicznych. Wyświetlacz jest, ale służy tu jedynie jako tabela wyników, a szkoda, bo to właśnie gry w rodzaju prostych strzelanek, wyścigów lub „trzech kubków" (wariacja trzech kart), np. z Psycho Pinball, dawały najwięcej frajdy (można było sporo zarobić).

Co słychać

Oprawa dźwiękowa i muzyczna jest najwyższych lotów. Gra zawiera ponad 25 motywów muzycznych i nieskończoną niemal ilość sampli. Muzyczka nie tylko gra w tle, ale również doskonale komponuje się z tematem stołu. W pinballu „wojennym" brzmi marsowo - tak, że chciałoby się podnieść sztandar w górę i biec z szabelką na czołgi. Z kolei „stolik samochodowy" cały czas kojarzył mi się z filmem „60 sekund", a w szczególnie dramatycznych momentach z „Za szybcy, za wściekli". Klimat podkreślała wspomniana już wcześniej rewelacyjna stylistyka.

Ostatnia rzecz - multiplayer pozwala się zmierzyć na jednym stole maksymalnie czterem graczom. To na pewno wystarczy do większości pojedynków.

Trzeba mieć

Pure Pinball to dopracowana i atrakcyjna wizualnie gra, niepozbawiona jednak paru błędów. Gdyby je wyeliminować i dodać jeszcze ze dwa stoły, Pure Pinball zajęłby pierwsze miejsce w moim osobistym rankingu. Nawet ze wspomnianymi bugami jest to bowiem świetna produkcja, którą mogę wam spokojnie polecić - co też niniejszym czynię. Naprawdę warto... :)

9

WYMAGANIA
Win 95/98/00/NT/XP
Procesor: 450 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: tak

Producent: A.S.K. Homework
Dystrybutor: PLAY

- ⊕ świetna grafika
- ⊕ 12 kamer
- ⊕ świetnie zaprojektowane stoły
- ⊕ bardzo dobra oprawa muzyczna i dźwiękowa
- ⊖ bila nie podskakuje i nie odbija się od szyby
- ⊖ nie można zmienić obłożenia klawiszy

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 9
AUDIO 8

www.iridon.com/purepinball

Nie oderwiesz od niej wzroku...

IŁ-2 SZTURMOWIK

OFICJALNA KONTYNUACJA IŁ-2 SZTURMOWIK™

FORGOTTEN BATTLES

POLECA

SKRZYDLATA POLSKA

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

ZAWIERA GRĘ PO POLSKU ORAZ OBSZERNĄ POLSKĄ DOKUMENTACJĘ

SZUKAJ W SKLEPACH W ODLOTOWEJ CENIE 99 zł

1C MADDOX GAMES

Ubi Soft

LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA Wyłączna dystrybucja w Polsce

PC CD

© 2002 stworzone przez 1C: Maddox Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.
© 2002 Ubi Soft Entertainment

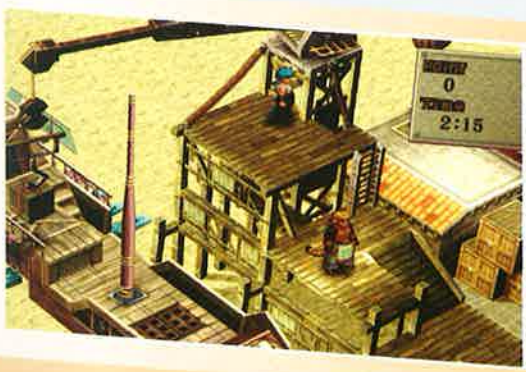
L.E.M. Sp. z o.o., ul. Obornicka 11, 02-948 Warszawa
tel./fax (0-22) 651 73 24, 651 73 25, 651 73 26
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

GATUNEK: cRPG

BREATH OF FIRE IV

Allor

Za siedmioma górami, za siedmioma morzami było sobie wielkie imperium Wyndia zwane. Jego pierwszy władca obudził się właśnie z bardzo długiego snu: potężną był istotą, lecz po tylu latach niemożebnie zaspaną. A że i wrogów miał mocnych - dopiero co rozpoczął podróż ku stolicy, a już ledwo udało mu się ujść życiem... Co więcej, dostał amnezji i nie wie o sobie kompletnie nic.



Czwarta część Oddechu Smoka na PC pojawiła się niemal trzy lata po premierze konsolowej. W dodatku oryginał wydany został na pierwsze PlayStation, co najlepiej niestety mu nie wróży - możliwości sprzętu są bowiem nieporównywalne. Można by się zatem mocno zastanawiać, czy jest jakikolwiek sens, by po tę grę sięgnąć? Jeśli komuś zależy przede wszystkim na graficznych fajerwerkach - może ją sobie spokojnie odpuścić, jeśli jednak ważniejsza jest dlań fabuła - dla dobrej historii te trzy lata nie miałyby przecież najmniejszego znaczenia. Pytanie tylko, czy w tym przypadku mamy z taką właśnie dobrą historią do czynienia?

Był sobie smok

Ale smok nie nasz - rodzimy, co to by się tylko dziewicami żywił, owce pożerał, a w jamie pod zamkiem odpoczywał. Gra jest przecież japońska, a tamtejszy wizerunek smoka mocno się od naszego różni. Dlatego też smok przez nas kierowany na co dzień przybiera ludzką postać i pomaga innym w rozwiązywaniu problemów. Po nocach zaś... smacznie sobie śpi, ciągle człowiekiem pozostając - wszak smoki to nie smokołaki. Przy okazji próbuje także dowiedzieć się, kim jest, bo przyznacie chyba, że nie każdemu udaje się w szale walki rozłożyć skrzydła czy zionąć ogniem...

Oczywiście na poszukiwania nie wyruszamy w pojedynkę. Ba, na początku można nawet odnieść wrażenie, że głównym bohaterem będzie albo jakiś dwunożny kot-osiłek, albo też uskrzydlona panna (hybrydy ludzko-zwierzęce są w tej grze, i ogólnie w całej serii, bo poszczególne jej części są ze sobą powiązane, czymś najzupełniej normalnym). Jednak pierzasta Nina dość szybko odnajduje w leju po smoku Ryu i dalej już we dwójkę ruszają w świat. Potem zaś w trójkę, czwórkę – słowem, witaj wesoła przygodo!

Była sobie wesoła przygoda

No, może nie aż tak bardzo wesoła, bo kierujemy przecież gościem bez pamięci i pomagamy mu w poszukiwaniach zaginionej księżniczki (prywatnie starszej siostry Niny). Nie zmienia to jednak faktu, że zaczyna się raczej niewinnie. Dopiero później okazuje się, że ma to wszystko znacznie głębszy sens, że przyjdzie nam odkrywać kolejne dna i że ratowanie świata to właściwie codzienność. Czyli czeka nas standardowe RPG z cyklu

„od zera do bohatera" i „nauka ratowania świata w weekend"...

Były sobie nie-standardy

Jednak poza typowym odwiedzaniem kolejnych miejsc i gadaniem z nowymi postaciami jest tu także sporo rozwiązań rzadziej w tego typu grach spotykanych. Przede wszystkim pełno tu minigier: prościutkich, będących w zasadzie tylko interaktywnymi przerywnikami, ale za to stanowiących miłą odskocznię od tego całego gadania i walczenia. Jest tego mnóstwo, dzięki czemu o znużeniu nie ma właściwie mowy - gdy tylko zaczyna się nam wydawać, że chodzenie i gadanie robią się już trochę nudnawe, pojawia się niespodzianka od twórców.

Była sobie walka

Rzecz jasna, najczęściej spotykanym przerywnikiem w poznawaniu fabuły i tak pozostaje walka: losowych spotkań jest tu po prostu multum. Fakt, że poza potyczkami z bossami nie trwa ona zbyt długo, ale i tak czasami niemal ma się tego dosyć. Wrogów bowiem przed walką nie widać, przez co nie mamy szans tych spotkań uniknąć. Zwiedzanie kolejnych obszarów, gdy co minutę trzeba z kimś walczyć, trwa przez to czasami nieco za długo. Ale to tylko jedna strona medalu - walka została na tyle sprytnie pomyślana, że w praktyce kolejni niewidzialni wrogowie są wręcz mile widziani (od czasu do czasu). Dzięki nim można bowiem wprowadzać w życie kolejne combosy czy uczyć się od nich nowych ataków. Zresztą combosy oznaczają w Breath of Fire IV niezupełnie to samo, co w innych grach: określono tu następujące po sobie ataki kilku postaci, dające razem znacznie większy efekt niż te rzucone pojedynczo (co powiedzielibyście na trzyosobowe combo dające w rezultacie siedemdziesiąt ataków?).

A wracając na chwilę do walki - bezpośredni udział bierze w niej tylko trzech członków naszej grupy, ale za to w każdej chwili możemy wymienić dowolnego z nich na jedną z postaci stojących z tyłu. To jednak nie wszystko. Choć druga linia nie bierze bezpośrednio udziału w walce, od czasu do czasu jej członkowie sami się do walki mieszają, np. atakując wroga czy lecząc kogoś z naszych. Poza tym uzupełniają wówczas punkty magii, więc przy dłuższych walkach częste wymiany jej uczestników są jak najbardziej normalne.

Był sobie rozwój postaci

A jak się tutaj rozwija postać? W końcu cRPG bez poziomów doświadczenia, lepszych broni, czarów czy pancerzy to nie cRPG! Wszystko jest na swoim miejscu - punkty doświadczenia za rozwalanie wrogów są (przy czym dostają je wszyscy członkowie drużyny, także ci stojący w drugiej linii), oręż i pancerze można wymieniać na nowe (do kupienia w sklepach i do zdobycia na wrogach), a zaklęcia i umiejętności... To już nieco bardziej skomplikowana sprawa.

Konwersja z PSX w trzy lata po premierze oryginału? Czemu nie – pod warunkiem, że fabuła i grywalność jest dla ciebie znacznie ważniejsza od grafiki.

Ogólnie rzecz biorąc, można je zdobyć na dwa sposoby. Pierwszym jest wspomniane już podpatrzenie ich u wrogów - wystarczy przyjąć postawę obronną i jeśli tylko zostaniemy zaatakowani jakimś nowym atakiem, który można przejąć, nasza postać go sobie przyswoi, by go mieć w własnym arsenale. Ale można też inaczej, czyli nauczyć się nowej umiejętności od mistrza.

Umiejętnościami można się także wymieniać między członkami drużyny, więc jedynym ograniczeniem są tylko punkty magii, jakimi dysponują nasi poszukiwacze, bo na ich cechy wpływu (poza modyfikującym je ekwipunkiem) nie mamy.

Była sobie konwersja

Wszystko pięknie i ładnie – tylko, że nie można zapomnieć o jakości konwersji. Bo jeśli chodzi o oprawę audio-wizualną, jest średnio. Nieco zbyt szumiące odgłosy, zbyt rozmyte tekstury, zbyt proste obiekty... Grę ratuje fakt, że postacie są ręcznie rysowanymi obiektami, nanoszonymi na trójwymiarowe otoczenie, dzięki czemu są nawet całkiem szczegółowe (choć i tak zbyt rozmyte). I nie ratuje tego większa niż na konsoli rozdzielczość, bo i w 1024 x 768 przy 32-bitowym kolorze wygląda to tak sobie.

KONSOLOWE I PC-TOWE CRPGI

Nie da się ukryć, że nawet duży miłośnik RPG-ów przy pierwszym zetknięciu się z ich konsolową odmianą (często zwaną także japońską, jako że większość tego typu gier powstaje właśnie w Kraju Kwitnącej Wiśni) może przeżyć niemały szok - są one bowiem na tyle inne, że w zasadzie tworzą oddzielny gatunek. I można je kochać, stroniąc jednocześnie od cRPG (czyli RPG-ów komputerowych - w domyśle pecetowych) - dokładnie tak samo, jak można się zagrywać RTS-ami, nie cierpiąc strategii turowych. Na czym te różnice polegają? Aby się zbytnio nie rozpisywać, skoncentruję się wyłącznie na najważniejszych z nich.

1. **LINIOWOŚĆ.** O ile od dobrego komputerowego RPG oczekuje się dużej swobody działania, o tyle w konsolówkach należy to do rzadkości. Standardem jest niemal pełna liniowość, ostatnio idąca wręcz w stronę „filmowości": kawałki interaktywne przeplatane są bardzo długimi sekwencjami filmowymi, kiedy to jedynie biernie przyglądamy się losom bohaterów. W zamian jednak dostajemy bardzo rozbudowaną, pełną detali fabułę, co - przynajmniej w moim przypadku - jest od pełnej swobody znacznie ważniejsze.

2. **MINIGRY.** RPG na PC to RPG: walka, gadanie, handel albo rozwój postaci. W konsolówkach zaś pełno jest jeszcze przeróżnej maści przerywników.

3. **DZIWNY ŚWIAT.** Przynajmniej dla kogoś wychowanego w kulturze zachodu. Nie ma się również co dziwić, że broń biała występuje obok broni palnej, laserów czy statków kosmicznych - jest to jak najbardziej normalne. Nawet jeśli miecz jest znacznie potężniejszy od wielkiego działa - to standard.

4. **UCZUCIA.** Bardzo często są główną siłą napędową bohaterów - tak dobrych, jak i złych.

5. **WALKA.** A w zasadzie wrogowie. Po pierwsze, w większości gier są po prostu niewidoczni aż do momentu, gdy rozpoczyna się walka - co zdarza się zazwyczaj bardzo często. Poza tym ich wygląd jest, jakby to powiedzieć, strasznie dziwny.

6. **MANGOWE KORZENIE.** Na koniec zostawiłem coś, co dla jednych będzie zaletą, a dla innych poważną wadą. Te konsole głęboko tkwią w mandze, anime itd. Zatem wielkie oczy itd. są tu standardem.

Można się także przyczepić do pracy kamery - niby można ją dowolnie obracać, ale pod warunkiem, że chcemy ustawić jeden z czterech głównych kierunków, bo niczego pośredniego tu nie ma. No sterowanie w tej grze - bez pada będzie bardzo niewygodnie, ale nawet z padem problemy nas nie ominą, bo nie wszystkie klawisze da się przedefiniować.

Ale czy będzie chęć grania?

Jeśli lubicie anime/mangę, nie macie konsoli, a macie chęć poznać niestandardowy świat i niestandardowdą (dla PC-towców) grę cRPG, zaś grafika nie jest dla was najważniejsza – wtedy warto zainwestować w tę grę. W przeciwnym razie zdecydowanie lepiej rozejrzeć się za czymś innym...

7

WYMAGANIA
Win 9x\00\Me\XP
Procesor PII 266 MHz
RAM 64 MB RAM
Akcelerator 8 MB RAM

Producent: Capcom
Dystrybutor: Capcom

- ⊕ jeden z niewielu konsolowych i mangowych cRPG-ów na PC
- ⊕ bardzo grywalny
- ⊕ z mnóstwem minigierek
- ⊖ trzy lata za premierą na konsolach...
- ⊖ ...a wygląda wciąż tak samo...

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 5
AUDIO 5

www.capcom.com

GATUNEK: SPORTOWA

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

Qn'ik

Pecetowcy moi najmilsi! Cieszmy się i radujmy, bowiem w nasze skromne progi zawitał ochłap. Ale nie jakiś tam zwykły - toż to sam wyczekiwany International Superstar Soccer!

Nawet z dumną cyfrą 3 na końcu. Co więcej, wydaje się wręcz, że Konami tworzyło go z myślą o narodowym kompleksie Polaków - naszej drużynie narodowej. I to nie tylko dlatego, że według prezentowanych w grze statystyk jesteśmy równie „przeciętni" jak np. Chile. W tej grze po prostu żadna drużyna nie potrafi grać!

A to znacznie poprawia nasze szanse...

Mam telewizor... na monitorze

Pierwszy zgrzyt nastąpił po zakończeniu instalacji. Jak wiadomo, ISS3 jest żywcem przerzucona na pecety zkonsoli PS2. Słowo „żywcem" należy tu brać całkiem serio i jest to największa wada gry. W czym się to objawia? Już na początku widać, że gracz nie ma najmniejszych możliwości skonfigurowania grafiki i dźwięku - stąd też wszystko prezentuje się tak jak na konsoli. Może na 28-calowym telewizorze tak niska rozdzielczość nie jest wielką przeszkodą, ale już na superdokładnych monitorach z plamką rzędu 0,2 mm, rozdzielczość 640 x 480 tylko odstrasza, zwłaszcza w porównaniu z dokonaniami EA Sports w tej dziedzinie.

Nieco lepiej (ponoć) gra wygląda, gdy się na nią patrzy z odległości kilku metrów - wtedy brak szczegółów i spora pikseloza już tak bardzo nie przeszkadzają. Tym bardziej że ISS3 ma w sumie oprawę dość ciekawą. Objawia się to przede wszystkim tym, że wszystko utrzymane jest w konsolowo-automatowym klimacie. Specyficzny wygląd zawodników (wyglądają trochę jak wyjęci z kreskówki), bardzo aktywne i świetnie zrobione trybuny (nader ładne flagi - szkoda jedynie, że są poruszane w jednym, prostym schemacie), szybkie działanie oraz ciekawe efekty graficzne - np. zbliżenie na zawodnika, który wykonuje zwód.

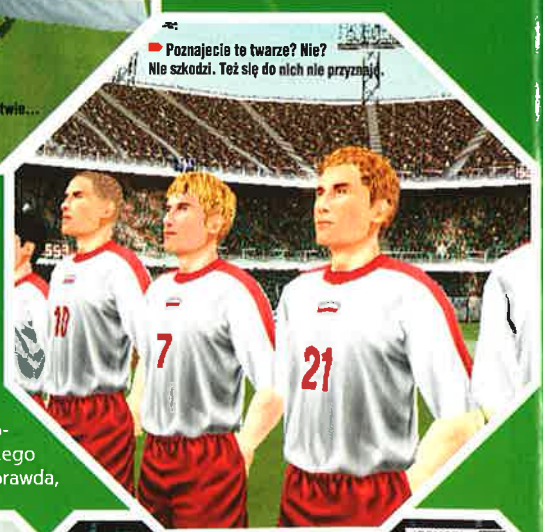
Qnia, królestwo i własną rękę - za joypada

Żeby jednak nie było zbyt słodko, czas powiedzieć o największej i niemalże dyskwalifikującej wadzie - bez joypada ani rusz. Po prostu z klawiatury grać w ISS3 nie sposób, równie dobrze można by pisać na niej tekst z dłońmi ukrytymi w rękawicach bokserskich. Co gorsza, osoby przyzwyczajone do klasycznego obłożenia klawiszy w serii FIFA mogą zapomnieć o możliwości odpowiedniego zredefiniowania tych z ISS. Co prawda, teoretycznie taka opcja istnieje, ale w praktyce można jedynie zmieniać funkcje kilku klawiszy. Nie sposób przypisać jakiegokolwiek działania spacji, altowi czy shiftowi (o klawiszu D, odwiecznie odpowiedzialnym za strzał, nie wspominając).

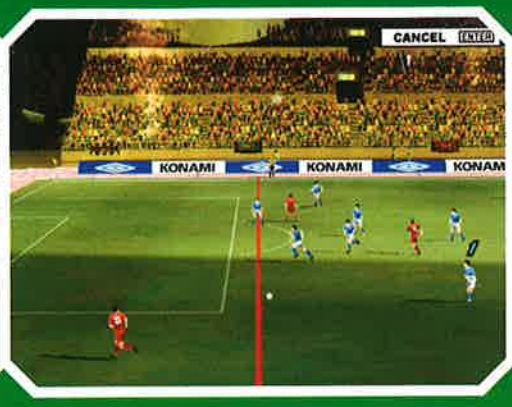
Samo sterowanie też - abstrahując już nawet od obłożenia klawiszy - nie jest podobne do niczego, co znamy z cyklu EA Sports. Inny przycisk odpowiada za podanie, inny za zmianę zawodnika w defensywie (co prawda jest też opcja automatycznych zmian, ale spowodowała ona u mnie wielokrotne frustracje i stany lękowe, więc wolałem z niej czym prędzej zrezygnować). Pojawiło się też jakieś cudo zwane „action". Przycisków ogólnie jest mniej niż w FIFA-ch, ale niesie to też za sobą znaczne ograniczenia ruchowe. Jeśli ktoś mi nie wierzy, polecam próbę przelobowania bramkarza...

Bóg ma przechlapane?

Zawodnicy w ISS3 grają wedle starego boiskowego powiedzenia - strzelając notorycznie w okno... Panu Bogu. To jest właśnie ukłon w stronę polskiej



EA Sports wciąż nie ma poważnej konkurencji



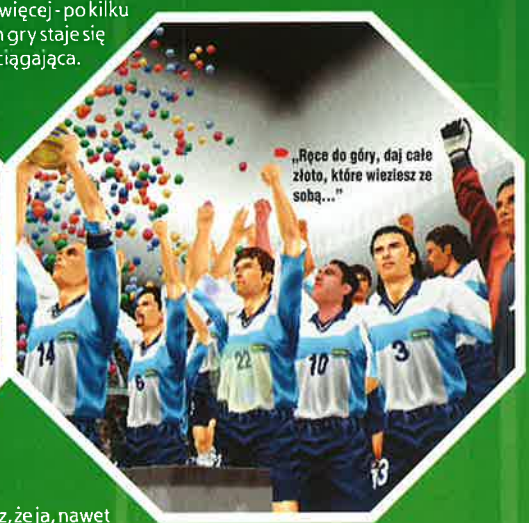
reprezentacji - tutaj każdy, choćby nazywał się Zidane czy Raul, ma ogromne problemy z wykonaniem celnego strzału na pustą bramkę, jeśli znajduje się od niej w odległości większej niż 10 metrów. To niemożliwie frustrujące - co prawda, można kopać słabiej, ale raz, że bardzo ciężko delikatnie muskać klawisze, gdy z tyłu chce dobrać się graczowi do d... piłki kilku obrońców, a dwa, że nawet to nie gwarantuje sukcesu. Totalna ślepota piłkarzy ma jedno wytłumaczenie - chęć zachowania jako takiego realizmu. O ile praktycznie w każdej FIF-ie (no, w ostatnich się to powoli zmienia) dało się skończyć mecz z wynikiem np. 8:0 (albo i znacznie więcej), to w ISS moim największym osiągnięciem było pokonanie Włoch... 4:1.

Bez joypada ani rusz. Po prostu z klawiatury grać w ISS3 nie sposób.

karzami jak Polacy. Co ciekawe - nawet najwyższy poziom trudności nie jest zbyt wielkim wyzwaniem. Inna rzecz, że niejednokrotnie się wściekałem, gdy przez 14 minut (maksymalny rzeczywisty czas jednej połowy meczu to tylko 7 minut!) bezskutecznie atakowałem bramkę rywala - a moi zawodnicy albo pudłowali, albo bramkarz był zbyt truchliwy. Dogrywki również nie przyniosły rozwiązania - więc niejednokrotnie byłem skazany na rzuty karne. A te są w ISS3 jeszcze większą loterią niż w rzeczywistości. Ja osobiście uściskam rękę osoby, która potrafi zmusić bramkarza do zdecydowanych interwencji w stronę, którą mu się wskaże. Zaiste, trzeba mieć do tego żelazną prawicę i stalową wolę.

Polska - Włochy 4:1

Nie mylicie się! W ISS3 różnice między zespołami są wręcz nieistotne! Największym wrogiem jest sterowanie; jak już zostanie ono okiełznane, nie ma się czego obawiać - spokojnie można wygrywać nawet tak znakomitymi piłkarzami jak Polacy. Co ciekawe - nawet najwyższy poziom trudności nie jest zbyt wielkim wyzwaniem. Inna rzecz, że niejednokrotnie się wściekałem, gdy przez 14 minut (maksymalny rzeczywisty czas jednej połowy meczu to tylko 7 minut!) bezskutecznie atakowałem bramkę rywala - a moi zawodnicy albo pudłowali, albo bramkarz był zbyt truchliwy. Dogrywki również nie przyniosły rozwiązania - więc niejednokrotnie byłem skazany na rzuty karne. A te są w ISS3 jeszcze większą loterią niż w rzeczywistości. Ja osobiście uściskam rękę osoby, która potrafi zmusić bramkarza do zdecydowanych interwencji w stronę, którą mu się wskaże. Zaiste, trzeba mieć do tego żelazną prawicę i stalową wolę.



15 żółtych, 3 czerwone

Ostatnią już wadą gry, o której muszę napisać, jest przyznawanie kartoników – i w ogóle sposoby na odbieranie piłki. Poza zwykłym wślizgiem, który zawsze niesie ze sobą ryzyko faulu, mamy oczywiście sposób bardziej subtelny – który, niestety, należy wykonywać z chirurgiczną precyzją. Jeśli już damy choć odrobinę wyprzedzić się przeciwnikowi, to próba odebrania mu piłki w jakikolwiek sposób kończy się niechybnie żółtą kartką. Stąd też każdy mecz kończyłem z dużą ich kolekcją – a rekordem były trzy czerwone... Oczywiście komputerowi – niezależnie od poziomu trudności – tego typu błędy się nie zdarzają.

Największa zaleta

Jedynym, ale za to wielkim plusem ISS3 jest to, że w ogóle pojawiła się na PC. Miło pograć na blaszaku w piłkę kopaną, która w gruncie rzeczy (poza sterowaniem) nie odstrasza jednocześnie nie jest produkcją EA Sports. Co więcej - po kilku godzinach gry staje się wręcz wciągająca.

Inna rzecz, że ja, nawet po ukończeniu większości mistrzostw, wciąż mylę klawisze. Niemniej gra mi się bardzo sympatycznie.

Kto wie - może wydawca bada rynek? Jeśli ISS3 dobrze się sprzeda, to kiedyś na ekranach pecetów zagości chyba najgenialniejsza symulacja piłki nożnej, jaka kiedykolwiek powstała - Pro Evolution Soccer?... Macie rację - lepiej się od razu obudzić - tego skarbu playstationowcy nigdy się nie wyzbędą. Samoluby jedne!

6

WYMAGANIA
Win 98/Me/XP
Procesor: PIII 500 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Konami
Dystrybutor: Konami

⊕ zupełnie inna niż gry EA

⊖ sterowanie
⊖ celność strzałów
⊖ grafika

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 4
AUDIO 6

http://iss3.konamiosa.com

Na Will Rock czekałem od momentu, gdy gdzieś wyczytałem, że ma być niejako ideowym spadkobiercą Poważnego Sama. Mnie Serious Sam zachwycił lekkością, dynamiką i bezpretensjonalnością - ta gra nie udawała poważnego (notabene...) tytułu z dramatyczną fabułą i „twardymi" dialogami prawdziwych, od tygodnia niemyjących się mężczyzn.

WILL ROCK

CormaC

GATUNEK: FPS

Nutka sceptycyzmu wkradła się w moje oczekiwanie, kiedy zobaczyłem obrazki i przeczytałem, że w tle Will Rocka też przewijać się będzie starożytna kultura grecka. Zacząłem się zastanawiać, czy gra ta nie będzie przypadkiem nachalną zrzynką z Sama. Teraz, kiedy przybyłem, włączyłem i ukończyłem - mogę wam odpowiedzieć na to pytanie.

Fabuła jest szczątkowa, by nie powiedzieć „pretekstowa". Willford Rockwell pracuje, wraz ze znanym archeologiem doktorem Headstrongiem i jego niebrzydką córką Emmą, nad wykopaliskiem w starożytnej Grecji. Zostali oni wezwani, kiedy trzęsienie ziemi odsłoniło wejście do Zaginionego Olimpu - rzekomo królestwa zapomnianych greckich bogów. Zadaniem tria naukowców jest rozszyfrowanie napisu na bramie Olimpu i otwarcie wrót. Okazuje się jednak, że greccy studenci, którzy znaleźli wejście i wezwali troje Amerykanów, są tak naprawdę fanatycznymi sekciarzami

Same sztywniaki - krew człowieka zalewa!

dążącymi do przywrócenia potęgi starożytnych bóstw i opanowania wespół z nimi całego świata. Doktor Headstrong pod przymusem otwiera bramę i zaraz potem ginie od kuli, Emma zaś zostaje uprowadzona. W wyniku strzelaniny rozpada się na kawałeczki posąg stojący przy wlocie do Zaginionego Olimpu i budzi się uwięziony w nim duch tytana Prometeusza. Duch wprowadza się (bez pukania) do ciała śmiertelnie rannego Willa i pół człowiek, pół tytan rusza za „kultystami" wiedziony podwójną chęcią zemsty (mitologiczny Prometeusz został surowo ukarany przez Zeusa za wykradzenie bogom ognia).

Oj, napracował się ktoś przy tej misternej fabule, może kot-maskotka zespołu twórców? ;) Nie gra ona (fabuła, nie maskotka), jak już wspomniałem, żadnej roli, bo celem zabawy jest tylko i wyłącznie parcie naprzód, rozbijanie w pył kolejnych setek wrogów oraz zbieranie fantów. I muszę przyznać, że po raz kolejny taka prościutka koncepcja sprawdziła się całkiem nieźle.

Deja vu? Nie szkodzi

Fani Serious Sama bardzo szybko poczują się jak w domu. Podobieństwa rzucają się w oczy już podczas kilku pierwszych minut kontaktu z Willem. Podobne klimat i grafika, ten sam typ bohatera obdarzonego specyficznym poczuciem humoru sięgającym jeszcze czasów Duke'a (komentarz na widok centaura: „To które z twoich rodziców było koniem?"). Czasem wręcz można zapomnieć, że gra się w inną grę. W innym przypadku zapewne uznałbym to za wielką wadę, jednak tym razem daleki jestem od zrzędzenia, brakuje mi bowiem na PC takich właśnie nieskomplikowanych i bezpretensjonalnych strzelanek bez przerostu ambicji i głębokich przesłań.

Potop grecki

Zamieszania w grze jest niemal (a może i „mal") tyle, ile w przygodach Sama. Nawet gdy nawałnica nieprzyjaciół na moment znika, gracz ma stuprocentową pewność, że zaraz za rogiem, najdalej na końcu korytarza dom wariatów rozkręci się na nowo, dosłownie spod ziemi wyskoczą kolejne zastępy satyrów z łukami i zasyczy rozcinane przez topory minotaurów powietrze. Liczby sługusów, którymi starożytni bogowie zarzucają Willa, są zawrotne, czasem wręcz wychodziłem na otwarty teren i wietrząc, że już się szykuje dziesięciominutowa rzeź, myślałem „dość" i opuszczałem grę, by odsapnąć. Szybko jednak wracałem, bo działała podobna magia, co w przypadku Poważnego Sama - ginąłeś, bluźniłeś, wątpiłeś w możliwość przejścia jakiegoś fragmentu gry, ale grałeś dalej. Po to, aby w kolejnej komnacie znów ginąć, bluźnić i wątpić w poczytalność twórców.

Ach, ile tu różności!

Potwory przeniesione został niemal żywcem z kultury śródziemnomorskiej, zwłaszcza z wierzeń mieszkańców Hellady. Wspomniałem już o kozłonogach z łukami i minotaurach, które po śmierci rozpadają się na dwa mniejsze. Spotkamy też szkielety, centaury, dwugłowych krewnych Cerbera, rzymskich gladiatorów, cyklopy czy chodzące posągi w kilku odmianach. Z powietrza naprzykrzać się będą harpie i – hm, erosy z łukami, może i małymi, ale za to denerwująco skutecznymi. Od czasu do czasu ustrzelić też można coś większego, np. Meduzę czy Hefajstosa i jego klony. To nie koniec wesołej, roześmianej menażerii. W sumie te wszystkie mitologiczne akcenty są diabelnie miłą odmianą od Obcych, robotów, faszystów i tego typu oklepanych motywów pojawiających się w większości strzelanek. Zgodnie z założeniem gry, potwory są głupie. Zachowaniem przypominają one raczej stada rozbieganych imadeł aniżeli myślące istoty. Te hordy maszkar bezmyślnie rzucających się hurmem na gracza w ewidentnym zamiarze stratowania go mimo wszystko pasują do koncepcji. W końcu Will Rock to gra w zabijanego, a nie chowanego czy podchody.

Szlakiem greckich mitów

Również lokacje nie pozostawiają wątpliwości co do miejsca akcji. Will rozsypuje tysiące łusek na mozaikową posadzkę, pomiędzy greckimi wazami, pod portykami i portalami ze śródziemnomorskimi ornamentami, wśród charakterystycznych kolumn (doryckich? Jońskich? Mniejsza z tym). ;) Natkniemy się też na konia trojańskiego i inne znane z mitologii motywy czy miejsca.

Mam mieszane uczucia co do designu etapów. Z jednej strony, wrażenie robią rozmiary niektórych obiektów, z drugiej zaś - część lokacji zieje pustką (nie liczę, selbstverständlich, wszędobylskich wrogów) i brakiem pomysłu. Są jakby bezbarwne (choć kolorków grze nie brakuje) i wyprane z polotu. Kontrastują one z naprawdę fajnymi momentami. Czasami też do zabawy zakrada się nuda – np. gdy gracz chciałby już zobaczyć, co jest dalej, nie może tego zrobić, bo właśnie pojawiła się na scenie trzecia fala potworów, a drzwi otwierają się zazwyczaj dopiero po wybiciu wszystkiego wokół. Być może zabawę urozmaiciłyby jakieś bardziej wymagające zagadki, bo te, jakie napotkałem na drodze, jakoś nie pobudzały wyobraźni, sprowadzając się do szukania wajchy, która i tak zazwyczaj znajdowała się sama niejako przy okazji.

Will strzela, Zeus kule nosi

Zdecydowanie mniej starożytny jest arsenał, w posiadanie którego stopniowo wchodzi Will, choć i tu znajdzie się mitologiczny smaczek - medusa gun, zamieniający przeciwników w skałę niczym ślepia mitologicznej Meduzy. Wśród pukawek znajdują się zarówno egzemplarze mniejsze (pistolet z niekończącym się zapasem amunicji), trochę większe (automat, strzelba), całkiem niemałe (niezastąpiony minigun, wyrzutnia fireballi), jak i broń masowego rażenia w postaci wyrzutni pocisków atomowych.

Łoooo, jaki ładny obrazek mi się pstryknął.

Część tej kolekcji została już sprawdzona w setkach tytułów, niektóre są całkiem oryginalne (np. kusza snajperska czy wspomniane medusa gun). Arsenał jest bogaty (nie wymieniłem wszystkiego!), więc każdy fan FPS znajdzie zapewne broń, z jaką czuje się najpewniej i najlepiej. Ciekawostką jest tu to, że shotgun jest jedną z najskuteczniejszych broni na... długi dystans. Hmmm?! Prócz całego tego arsenału wesprą nas boskie moce - te uzyskamy przy ołtarzach w zamian za zebrane skarby - chwilowa nieśmiertelność, zwiększona siła rażenia i spowolnienie czasu (swoisty bullet time!).

Działała tu podobna magia, co w przypadku Poważnego Sama - ginąłeś, bluźniłeś, wątpiłeś w możliwość przejścia jakiegoś fragmentu gry, ale grałeś dalej.

Dyskretny urok tłuczonej porcelany

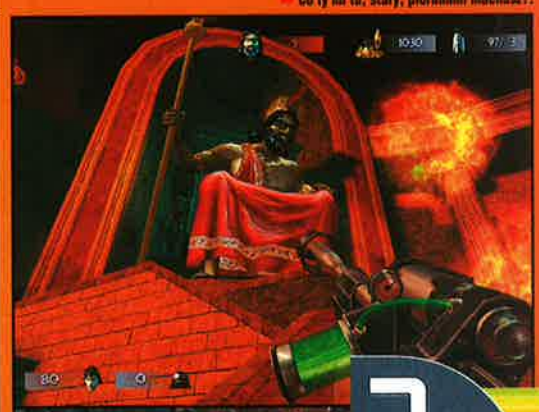
Gdy po raz pierwszy odpaliłem Willa, zacząłem się zastanawiać, czy przypadkiem i engine graficzny nie został pożyczony od twórców Sama. Silniczek jest jednak autorstwa Rosjan i może nie jest tak postępowy jak ten chorwacki, mimo to graficznie gra prezentuje się okazale, z przebłyskami - i jeśli w widoczny sposób ustępuje Samowi, to raczej koncepcyjnie, a nie technicznie. Takim przebłyskiem jest np. rewelacyjny efekt niszczenia niektórych przedmiotów. Nie mam tu na myśli wybuchów, szmerów i bajerów, tylko między innymi realistyczne, cieszące oko rozsypywanie się strzaskanej porcelany czy rzeźb. Muszę przyznać, że nigdzie jeszcze tego nie widziałem. Spodobały mi się też modele przeciwników i niektóre tekstury (co nie znaczy, że pozostałe były brzydkie). Ogólnie Will Rock jest grą ładną, co potwierdziły też osoby, które ją u mnie widziały. Miło zaskoczyło mnie również logo Ati na początku - gra zoptymalizowana została pod Radeony.

Hard Rock i Grieg

W menu głównym wita nas przebojowy hardrockowy utwór zespołu Twisted Sister (I Wanna Rock) i to jest - dla mnie - duży plus oprawy muzycznej Will Rocka (w końcu tytuł zobowiązuje). W samej grze jednak przesterowane gitary ustępują miejsca czemuś bardziej pasującemu do antycznych waz i doryckich kolumn. Wyróżniają się szczególnie te fragmenty gry, podczas których przygrywa fenomenalne „W Grocie Króla Gór" Griega (z pewnością wszyscy słyszeliście ten motyw, może tylko nie kojarzycie z tytułem), np. zwiedzanie Tartaru.

BROŃ SIĘ, SAM!

Połowę radochy z grania we wszelakie strzelanki daje dostępny w nich arsenał. Druga część Serious Sama pod tym względem wzniosła się w moich oczach na wyżyny (oczywiście jeśli chodzi o arsenał „rozrywkowy", a nie realistyczny, jak ten np. w CounterStrike'u). Różnica w liczbie broni jest niewielka (11 vs. 13 na korzyść Sama) i obaj bohaterowie mają w swych zbrojowniach mocne punkty. W SS jest takowym niewątpliwie piła łańcuchowa – ewidentne nawiązanie do prawzoru Dooma. Można się spierać o jej przydatność na polu walki, jednak w ciasnych korytarzach dawała kupę zboczonej przyjemności. Warte wspomnienia są jeszcze świetny miotacz płomieni oraz wyjątkowo „serious" armata wystrzeliwująca potężne kule turlające się tu i tam ku ogólnej radości zebranych. Odpowiednikiem tego działa w Will Rock jest broń atomowa, pod wpływem której przeciwnicy rozsypują się w kupkę popiołu (swoją drogą, to można było wycisnąć z tej broni dużo więcej). Efektownie wygląda też rozdymanie się i pękanie przeciwników po wystrzeleniu w ich kierunku chmurki z acid guna. No i jest jeszcze medusa gun zamieniający przeciwników w kamień i wykorzystujący zaimplementowany w engine'ie świetny efekt kruszenia się tegoż. Reszta arsenału w obu grach jest raczej standardowa. Ciężko wskazać grę lepszą pod względem doboru broni. Gdyby tak połączyć oba zestawy...



Co ty mi tu, stary, piorunami machasz?!

Krewny uboższy, ale sympatyczny

Will Rock nie jest - w moim odczuciu, grą tak udaną jak Serious Sam - przypomina właściwie jego echo. Grało mi się w nią bardzo przyjemnie i Willa ukończyłem bez bólu, jednak brakowało mi tej lekkości, jaka była wielkim plusem Sama. Momentami troszkę naciągany jest luz w grze Rosjan, a i nie ma takiego gejzeru pomysłowości, jaki bił z dzieła Croteam. Tym niemniej Will Rock jest grą dobrą, z pewnością wartą choćby obejrzenia jej. Do historii nie przejdzie, ale dostarcza rozrywki.

7

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 500
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Saber Interactive
Dystrybutor: LEM

- ⊕ ładna grafika
- ⊕ dobra muzyka
- ⊕ dynamiczna i masy wrogów do ustrzelenia
- ⊕ bogaty i zróżnicowany arsenał
- ⊖ lokacje lokacjom nie równe
- ⊖ momentami lekko powiewa nudą i brakiem pomysłu

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 7

www.will-rock.com

GATUNEK: TTP/PRZYGODÓWKA

Czarny Iwan

Komisarz Mirepoix zasępił się. Popiół z zawieszonego na wardze papierosa spadł na akta i zdjęcia straszliwie pokiereszowanych zwłok. „To już siedemnasty trup... jak tak dalej pójdzie, będę osiemnastym" – smętnie pokiwał głową do własnych myśli. „Musimy ją dorwać!", Mirepoix jeszcze raz przebiegł wzrokiem ostatni raport: kobieta rasy białej, brunetka, wzrost około 180 cm, szczupłej budowy ciała, niebieska, dżinsowa marynarka i spodnie. Ostatnio była widziana w apartamencie profesora Wernera von Croya... „Taaa, dodajmy... zabitego i okrutnie okaleczonego! Znajdziemy ją, a wtedy wyciśniemy z niej wszystko, co wie!" – walnął pięścią w stół i syknął, gdy ostrze nożyczek rozcięło skórę.

Lara Croft ożyła i znowu bryka po świecie. Jak zapewne pamiętacie, ostatni raz widziano ją zamkniętą w ciemnym grobowcu zagubionym na bezkresnej pustyni (The Last Revelation). Potem jeszcze, w TR5, pojawiła się ponownie, ale już tylko jako wspomnienie, a właściwie historia wcze-

LARA CROFT TOMB RAIDER™

the angel of darkness

Policja uparcie ściga Larę.

Jeden z wielu baboli. Lara „od środka". Jej „wnętrze" ukazuje prawdziwe oblicze panny Croft.

Kiedy się patrzy na Larę i słucha jej jedwabistego głosu, niewiele osób chce pamiętać, że jedynie ów głos jest prawdziwy. W TR 1,2 i 3 użyczyła go bohaterce nauczycielka baletu Judith Gibbins, samotna matka z Derbyshire w Anglii. 39-letnia pani Gibbins jest stateczną kobietą, która nad skutery śnieżne i uzi w olstrach preferuje jazdę Fordem Sierra, a jej jedyną bronią jest puszka z gazem pieprzowym w areozolu. Core Design starało się ukrywać panią Gibbins w cieniu Lary, ale mimo to fascynacja seksowną panią archeolog odbijała się też na życiu miss Gibbins. Ta, w jednym z wywiadów opowiada „to, co nastąpiło w USA, jest niesamowite, ludzie naprawdę wierzą, że ona istnieje. W Atlancie odbyła się kiedyś sesja, w której odpowiadałam na zadawane pytania, z moim podłożonym głosem, podczas gdy na ekranie widoczna była komputerowa postać Lary. Najczęściej zadawane pytanie brzmiało: »czy wyjdziesz za mnie?« lub »umówisz się ze mną na randkę?«".

W pierwszej i drugiej części gry Judith miała niewiele okazji do zaprezentowania własnego głosu - jedna z jej najdłuższych kwestii brzmiała: 'no, that's not right. Go back to the beginning and try again'. Ale już w TR3 pojawiło się sporo dialogów (pomiędzy każdym z 21 leveli).

W kolejnych trzech odsłonach TR miejsce Judith Gibbins zajęła Jonell Elliott, która zawodowo i profesjonalnie użycza głosu w reklamach, grach komputerowych, telewizji itd. Jonell Elliott słychać także w grach, a najbardziej znane z nich to The Island of Doctor Moreau, City Of The Lost Children, Simon the Sorcerer 2, Imperium Galactica II.

śniejszych przygód Lary, opowiedziana przez jej najbliższych przyjaciół (Chronicles). Nie oszukiwałem sam siebie, że panna Croft została pogrzebana na wieki - miałem jednak nadzieję, że wydobędzie się z grobu zupełnie odmieniona.

Jeszcze niedawno nadstawiałem ucha plotkom, jakoby Core Design pracowało nad TR: Next Generation, w którym miało się pojawić sześć nowych postaci, rewolucyjna rozgrywka i tym podobne cuda na kiju. Rzeczywistość okazała się mniej kolorowa, by nie powiedzieć banalna.

Stój, bo strzelam!

Zróbmy po staremu

Lara Croft pojawiła się na ekranie nieco odmieniona. Piersi jakby ciut mniejsze, jednak bardziej kształtne, biodra gładkie i okrągłe, kibić cienka, a warkocz nie jest już - za przeproszeniem - klockami nanizanymi na sznurek, tylko dwoma splecionymi sznurami włosów. Efekt całkiem, całkiem. Pomyślałem, że jest dobrze. Rozejrzałem się po otoczeniu i zagłębiłem w gąszcz paryskich uliczek. Tutaj było już znacznie gorzej, bo poczułem się, jakby ktoś odpalił starego poczciwego TR 3 albo i 4. Z każdym krokiem zastrzeżeń było więcej i teraz, gdy piszę ten tekst, dosłownie nie wiem, od czego zacząć.

To nadal nasz stary i sprawdzony Tomb Raider. Szkoda tylko, że widzieliśmy już to wszystko pięć razy, a teraz dostaliśmy niemal dokładnie to samo... po raz szósty.

W nowym TR nadal straszą bitmapowe ogrodzenia, barierki, płoty. Już lata świetlne temu w większości gier były to obiekty trójwymiarowe, a jak wyglądają klimatyczne, dobrze zaprojektowane lokacje - wie każdy, kto grał w Hitman 2 lub choćby Max Payne'a. W Tomb Raiderze mamy klasyczne kwadratowe drzewa, rozmyte, pikselowe bitmapy, które spełniają rolę szyldów nad paryskimi kafejkami. Poza tym Lara nagminnie wpada „za ściany". To chyba kwestia wrodzonej u niej ciekawości.

Jeszcze więcej szczęścia

Inna ciekawostka. Przy zmianie ujęcia kamery zauważamy nagle „wnętrze" naszej bohaterki (wbrew pozorom, nie jest to przyjemny i zachęcający widok). Podobnie dzieje się, gdy obraz przechodzi w nowe ujęcie - odsłaniają się zarysy kolejnych pomieszczeń (znikające podłogi i sufity). Niedociągnięcia grafiki i efektów specjalnych męczą przez całą grę - wciąż i na nowo wywołują krzywy uśmiech na twarzy. Ot, Lara włazi na nagrobek w St. Aicard's Graveyard. Na przeciwległej ścianie widzimy jej cień, jednak zawieszony w powietrzu, bowiem ciężka bryła sarkofagu... w ogóle nie daje cienia. (Grób wampira?) Bywa też, że cień Lary zamienia się z kształtu jej ciała w zbiór kwadratów albo tworzy jakieś gorylopodobne monstrum z przykurczonymi rączkami. Z kolei w Louvre Storm Drains jest pewien korytarz, w którym Lara zakręca ciężki zawór. Wszystko wokół faluje, jakby korytarz był pod wodą, mimo że na pewno tak nie jest. To akurat drobiazg i zdarzył się tylko raz, więc nie ma o czym mówić. Gorzej jednak z wieloma innymi rzeczami, które pojawiają się podczas gry nagminnie.

Przyjemności nigdy za wiele

Śmiesznie jest - na przykład, w Serpent Rogue, gdzie na drodze Lary kilkakrotnie pojawiają się zbiry. Tych trzeba wykończyć. Każdy z nich krzyczy to samo i tym samym głosem. Wrażenie jest takie, jakby to były nakręcane kukły, a nie żywi przeciwnicy. Inna ciekawostka dotyczy strzałów i tego, co się dzieje, gdy gość przyjmuje ołów na klatę. Pamiętacie, jak to wyglądało w Max Payne'ie, gdy jakiś gagatek dostawał kulkę z bliska? Zazwyczaj

LARA CROFT

Data urodzenia - 14 luty 1968 r.
Miejsce urodzenia - Wimbledon, Londyn
Wymiary (w calach) - 36, 24, 34
Znak zodiaku - Wodnik
Wzrost - 176 cm
Waga - 54 kg
Oczy - brązowe
Włosy - brązowe
Stan cywilny - panna
Znaki szczególne - spluwa kaliber 9 mm

EDUKACJA
Prywatny nauczyciel: 3-11
Wimbledon High School for Girls: 11-16
Gordonstoun Boarding School: 16-18
Swiss Finishing School: 18-21

Panowie policjanci prawie mają już Larę w garści.

leciał efektownie do tyłu i rozbijał się na ścianie. W nowym TR jest podobnie - niekiedy gość też leci - tyle, że... w górę! Oby tylko. Wielokrotnie się zdarzyło, że strzelałem z 9 mm pistolców, a gość wzlatywał w górę na kilka metrów, jakby próbował katapultować się na rocket jumpie!

Kolejny „ciekawy" efekt to powietrzne zapory. Lara skacze... i widać ewidentnie, że dolatuje do celu (np. dachu), ale nagle wali nosem w niewidoczną barierę i spływa w dół. Takich miejsc są tu dziesiątki i krew człowieka zalewa, kiedy na nie trafia. Po prostu twórcy nie przewidzieli w tych miejscach żadnych atrakcji, a już na pewno nie tego, że ktoś będzie próbował Larą tu wskoczyć. Skoro nic tu nie ma, to i nic nie będzie - i postawimy w tym miejscu niewidoczną barierkę (autorzy?). No i nie będzie nam gracz alternatywnych dróg szukał. Jedna jest droga i scenariusz jej prorokiem - proszę się nie wychylać, tylko robić tak, jak pan scenarzysta to ustalił.

Geniusz kamer

Z tym uroczym efektem również wiąże się rewelacyjna praca kamery. Miejsc, w których musimy przeskoczyć na kolejną półkę, daszek, balkon i nie spaść z nich, jest jak zwykle mnóstwo. Nagminnym utrudnieniem jest tu jednak brak widoku z kamery, pokazującego obiekt, do którego mamy doskoczyć! Jak zatem to zrobić? W ciemno, panowie, w ciemno. To nic, że przy piętnastej próbie zetrzecie szkliwo z zębów od zgrzytania. Najważniejsze, że będziecie grać naprawdę dłuuugo. A o to przecież idzie, czyż nie?

Lepiej być nie może

Takich najróżniejszego kalibru i autoramentu niespodzianek jest w grze masa. Tomb Raider: The Angels of Darkness nieustannie zaskakiwał niedbałością i niedopracowaniem. O tym, jak zrobiono nowe TR, wiele mówi już choćby pierwszy patch, który został wypuszczony po premierze gry. Otóż, likwiduje on błąd, jaki pojawia się, gdy Lara wyciąga shotguna. W oryginalnej wersji... nadal nic nie trzyma w dłoniach! Czy jakikolwiek betatester mógł przepuścić tak ewidentny babol? Raczej niewielu jest takich, chyba że nikt tej gry nie testował. W takim razie co ona robi na półkach sklepowych?

Nowy Tomb Raider miał być zupełnie świeżym i apetycznym daniem. Obawiam się jednak, że większość graczy nabawi się po jego spożyciu niestrawności.

Supersprawa

Problemy techniczne to jedna sprawa. Inna rzecz, to sam charakter gry. Miało być mroczno i straszliwie - Lara zyskała nowe umiejętności i partnera w przygodzie, którym też można pokierować. Panna Croft może się już skradać i likwidować wrogów nie gorzej niż Garret z Thiefa. Szkoda tylko, że wypada przy nim blado jak albinos na tle bandy Zulusów. Ze skradania korzysta się tu sporadycznie, bowiem nie przewidziano dla tego jakiś specjalnych rozwiązań czy miejscówek. Kto się będzie skradał do strażnika stojącego na końcu oświetlonego i pustego korytarza? Lepiej wyciągnąć spluwę, która strzela ogłuszającymi impulsami elektrycznymi - i takie podchody idą w zapomnienie. Sterowanie Curtisem Trentem wygląda podobnie jak to w przypadku Lary. Gość równie niemrawo reaguje na wciskanie klawiszy. Właściwie przez całą grę miałem wrażenie, jakby ta parka pływała w kisielu. Różnice między nimi są raczej kosmetyczne. Curtis nie może, na przykład, wchodzić na drabiny, co - swoją drogą - jest zupełnie idiotyczne.

I ty się tego nauczysz

Pani archeolog może teraz również zdobywać nowe umiejętności. Będzie szybciej biegała, dalej skakała, zyska więcej siły itd. System ten średnio przypadł mi do gustu. W Louvre Storm Drains trzeba przekręcić szereg ciężkich, żeliwnych zaworów. Gracz wędruje od jednego, do drugiego pokrętła i przy każdym kolejnym dowiaduje się, że ma jeszcze za mało siły. Zrezygnowany trafia wreszcie do miejsca, w którym Lara kopie w drucianą siatkę i nagle radzi sobie z zaworami. Cuda, panie, cuda na kiju. Tak naprawdę nowy system oznacza jedynie kolejne utrudnienia - masę drzwi, skrzyń, okien, których nie będzie można przesunąć czy otworzyć, dopóki przypadkowo nie zdobędziemy wymaganej umiejętności. I tu zbliżyliśmy się do sedna. Na czym właściwie polega rozgrywka?

Oto jest pytanie!

Ano, na tym samym co dotychczas. Wędrujemy przez dziesiątki sal i pomieszczeń - gdzieś trzeba znaleźć łom, aby wyważyć drzwi. Za tymi drzwiami będzie przełącznik, który otworzy kolejne wrota - o ile mamy zielony kamyczek. Zielony kamyczek dostaniemy od gościa, którego spotkaliśmy nieco wcześniej. Tyle, że ten nie dał nam kamyczka, bo nie dostał monet, które ominęliśmy, bo były schowane w żyrandolu. Oczywiście sens zagadek i zadań w Tomb Raiderze nie jest aż tak idiotyczny, ale opiera się na takim właśnie schemacie.

Co to zatem jest? Przygodówka? Bez żartów, bo w takim razie jak określić The Longest Journey? Hiperprzygodówką?

To może gra akcji? No nie, akcji w nowym Tomb Raiderze jest tyle, co kot napłakał - chyba że za apogeum akcji uważamy smętnego strażnika drzemiącego na krześle w Luwrze lub spacery Lary po gzymsach.

Znacie? To posłuchajcie!

Zatem co? Mówiąc krótko, to nadal nasz stary i sprawdzony Tomb Raider. Dziewuszka trochę bardziej gładka, animacje bardziej płynne, efektowniejsze (nie tak bardzo - popatrzcie na nocne niebo, brrr) tekstury. Garść efektów sprawia, że i widoczki ładniejsze, muzyka miło gra w tle, a i dźwięki dopracowane. Szkoda tylko, że to wszystko widzieliśmy już pięć razy, a teraz dostaliśmy niemal dokładnie to samo... po raz szósty. Laro, czas na emeryturę! Wracaj do grobu(ów).

Pora karmienia. Zwróćcie uwagę na bitmapę niedbale nałożoną na beczkę.

6

WYMAGANIA
Win 98/Me/2000/XP
Procesor: 500 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Core Design
Dystrybutor: Cenega

⊕ nowa postać, którą można sterować
⊕ system rozwoju postaci
⊕ niektóre lokacje są bardzo ładne

⊖ masa błędów i niedociągnięć
⊖ nie można przerwać dialogów
⊖ dogrywanie plansz - irytujące

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 7
AUDIO 8

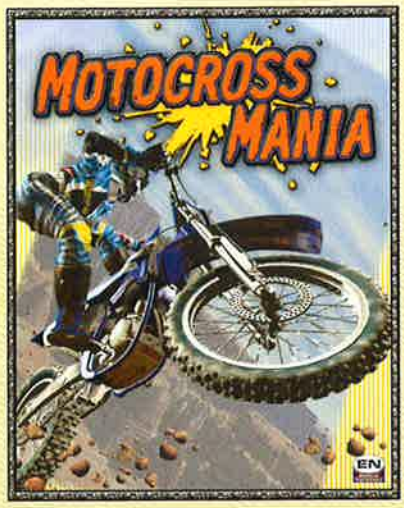
http://www.tombraider.com

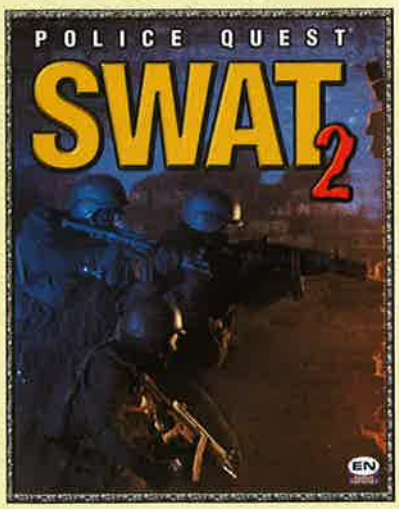
Tomb Raider: AoD

GRA ZA DYCHĘ

10

DZIESIĘĆ ZŁOTYCH





Miło nam zaprezentować nową, rewolucyjną serię Wydawnictwa Play-It, nazwaną "Gra za dychę". Każda z nich kosztuje zaledwie ***10 złotych*** - tego jeszcze nie było! Rewelacyjne gry w praktycznym pudełku DVD za tak niską cenę!

Wolfenstein ENEMY TERRITORY

Enemy Territory powraca na nasze łamy jak pocisk z pionowo ustawionego moździerza - pewnie i z hukiem. Nic jednak dziwnego - mowa przecież o następcy Return to Castle Wolfenstein - gry, której tryb multiplayer, zdaniem redakcyjnej kompanii braci, pozostaje niepobity od dobrych dwudziestu miesięcy. A raczej - pozostawał. Aż do teraz.

[CDA] gem

GATUNEK: FPS (multiplayer)

Enemy Territory powrócił do nas, jako się rzekło, jak granat, który miast wpaść w okno bunkra, odbija się od jego ścianki - z hukiem i totalnym efektem niszczącym dla harmonogramu CDA. Tak się bowiem dziwnie stało, że podlegli wspomnianemu kolejne dni spędzali strzelając, rzucając, budując, wzywając, ratując i przebierając się, a nie, jak wynika z ich kontraktów - zdobywając i przygotowując materiały do czasopisma. Nawet w chwili gdy piszę te słowa, kątem oka widzę walki w Europie, toczone przez moich towarzyszy redakcyjnej doli i niedoli. (Niestety, on mówi prawdę - Mac Abra. Gra ta niemalże sparaliżowała pracę nad bieżącym numerem CDA.)

Płatny? Wcale?! Za darmo!

Enemy Territory po raz pierwszy objawił się jakiś rok temu, wówczas jeszcze w formie dodatku wymagającego Return to Castle Wolfenstein. Dodatek ten, co ciekawe, miał kompletnie zarzucić bardzo przeciętny, nie ma co mówić, tryb single player i skoncentrować się na tym, co w RtCW najlepsze - multiplayu. Wprowadzić, za sprawą Splash Damage, m.in. kolejną klasę postaci - szpiega-sabotażystę, nowe umiejętności inżynierów, nową broń i naturalnie - nieznane dotąd mapy. Dodatkowo, za sprawą brytyjskiego Mad Doc, całość uzupełniać miały boty dające złudzenie gry w sieci.

Niestety, jak się okazało, ci ostatni nie sprostali zadaniu stworzenia odpowiednio dobrego AI i projekt Enemy Territory stanął na krawędzi zagłady. Zwykle w takiej sytuacji wydawcy, a więc ci, którzy wydają ciężką kasę w nadziei na jeszcze cięższą kasę, rezygnują z inwestowania w niepewny projekt. W tym jednak przypadku bylo inaczej. Activision - które niech nam żyje sto lat – pojęło, jaki klejnot stworzył Splash Damage, i zdecydowało upowszechnić go jako grę od początku do końca darmową! I nie w niedopracowanej formie, jak to bylo w chwili, gdy się okazało, że Mad Doc fatalnie się przeliczył. Przeciwnie - doprowadzonej do wersji 1.0, a więc takiej, która śmiało mogłaby znaleźć się w sklepach i sprzedawać w cenie min. 20-30 dolarów za sztukę!

Terytorium wroga!

Enemy Territory jest, jeśli dotąd nie mieliście okazji go poznać, online'owym first-person shooterem. Prócz tego jednak nie ma nic wspólnego z deathmatchami typu Q czy UT. Rozgrywki w ET zakładają podział na dwie drużyny - Axis i Allies - złożone z graczy różnych specjalności (klas), i konieczność wykonywania zadań określonych warunkami mapy. Zadaniem takim może być wysadzenie działu przeciwpancernych broniących oazy w Afry-

Atuty Enemy Territory można by w zasadzie mnożyć bez końca. A jedynym mankamentem gry jest niewielka liczba map.

ce lub radaru gdzieś w deszczowej Europie, ale także dostarczenie amunicji do Grubej Berty - niemieckiego superdziała, czy zdobycie złota z rozprutego w mało finezyjny sposób banku. Całość osadzona jest w realiach drugiej wojny światowej, dzięki czemu nie ma mowy o minigunach (czy venomach) i BFG. Zamiast nich gracze posługują się schmeisserami, MG-42, lugerami i „tłuczkami".

Jeder Anfang ist schwer!*

Początki - jak zwykle w przypadku gier złożonych - są trudne. Po krótkim, dynamicznym intrze w stylu kroniki filmowej z drugiej wojny pojawia się ekran profilu gracza (wymaga wpisania nicka i ewentualnie określenia łącza). Po kliknięciu opcji Play Online ekran wyszukiwarki gier. Po znalezieniu odpowiedniej zarówno pod względem technicznym (opóźnienia, procent traconych pakietów), jak i merytorycznym (znajomi, mapa) rozgrywki i dołączeniu do niej (co zwykle sprowadza się do dwukliku) pojawia się - i tu zwykle z ust noobów wyrywa się okrzyk przerażenia - ekran limbo. Powód jest prosty - limbo, czyli coś w rodzaju zaplecza technicznego każdej rozgrywki, wcześniej rozbite na trzy ekrany, teraz mieści się w jednym i faktycznie w pierwszej chwili może się wydawać przeładowane informacjami.

(* początki są trudne)

Kilka kliknięć

W istocie jednak już po paru chwilach orientowanie się w limbo nie przekracza zdolności średnio inteligentnego przedstawiciela rasy ludzkiej. Najważniejsze funkcje znajdują się po prawej stronie ekranu: wybór teamu (Axis/Allies) i klasy postaci oraz wybór broni. Ta, ograniczona w niektórych przypadkach przez charakter klasy, dostępna jest po kliknięciu obrazka i rozwinięciu odpowiedniego menu. To właśnie tu potencjalni żołnierze na-

[fUzz] rulzz

Enemy Territory to gra zespołowa, kropka. W większości przypadków w FFA (czyli Free For All - każdy może grać) zespoły złożone są z przypadkowych graczy i siła teamu stępiona jest przez nieefektywny dobór ról i nie ma co ukrywać - różny poziom kompetencji sprzymierzeńców i wrogów. W walkach klanowych jednak radosna improwizacja zmienia się w jedną, nadzwyczaj sprawną machinę bojową. Wzajemne osłanianie się, przemieszczanie grupami, w których zawsze znajduje się medyk, szlifowane taktyki sprawiają, że grę przyrównać można jedynie do działań grup specjalnych, w których najmniejszy błąd może przesądzić o zwycięstwie lub porażce.

My, quasi-klan [CDA], mieliśmy okazję zmierzyć się w ET z jednym z czołowych klanów polskiej sceny RtCW - fUzz. Powiedzieć, że walka była nierówna, to jakby stwierdzić, że Nowy Jork to spore miasteczko. fUzzy pojechali po nas potwornie. Zdominowali, zepchnęli do defensywy (mimo że to myśmy mieli atakować), wreszcie - bezlitośnie zmasakrowali. W ten sposób dobre chęci po raz kolejny nie sprostały rutynie. (To a propos narzekania, że załoga pisząca w CDA składa się nie z entuzjastów, a rutyniarzy.) Zresztą - gdybyśmy to my, było nie było, ET-amatorzy, wygrali - jakby to świadczyło o polskich klanach? Dzięki za lekcję, chłopaki!

będą, w miejsce standardowego thompsona czy schmeissera, miotacz ognia, pancerzownicę (śliczne, polskie słowo dla niemieckiej Pięści Pancernej czy amerykańskiej bazooki), a nawet przenośny MG42 i moździerz! Resztę zajmują elementy pomocne początkującym - to mapa gry oraz dokładny opis każdego z zadań (wyjątkowo spostrzegawczy zauważą także klawisz aktywujący słowny propagandowy opis mapy).

I'm a medic!

Wybór teamu, klasy i broni oraz kliknięcie klawisza OK to dopiero początek emocji. Te potęgować się mogą w ramach dwóch kampanii - europejskiej i afrykańskiej, łącznie na (tylko?) sześciu mapach. Każda z nich, jako się rzekło, stawia przed grającymi inne wyzwania (prócz naturalnie tego najbardziej powszechnego - nie ginąć zbyt często). Poza jednym, kluczowym dla losów pojedynkiem (np. wysadzenia radaru czy działa) istnieje masa innych, pomniejszych celów, jakie ułatwiają lub utrudniają przebieg walk. Należą do nich tworzenie i blokowanie przejść (np. wysadzenie muru i zatopienie podziemnych korytarzy w Oasis, zbudowanie pomostów w Battery i np. Fuel Dumpie, osłona ruchomego czołgu lub ciężarówki na Gold Rushu). Pomocne może być także tworzenie punktów dowodzenia, gdyż dzięki nim wzrasta szybkość odnawiania się paska akcji, oraz gniazd karabinów maszynowych, które mogą (lecz wcale nie muszą) powstrzymać przez chwilę atakujących lub kontratakujących przeciwników.

Gra jest czymś w rodzaju prezentu gwiazdkowego w samym środku lata. Nie ma najmniejszych wątpliwości - w mutiplayu nastała era Enemy Territory.

Move! Move!

Pierwszą rzeczą, jaką rejestruje gracz, jest nieprawdopodobny chaos. Ktoś gdzieś biegnie, ktoś strzela, z oddali słychać nurkujące samoloty i okrzyki 'medic!'. Mapa jest ogromna i na dobrą sprawę nie bardzo wiadomo, dokąd biec i w co strzelać. Dodatkowo, jeśli tylko wybrałeś medyka lub field-opsa, już po chwili w polu widzenia pojawią się jakieś tajemnicze postacie wyraźnie czegoś oczekujące. Jeżeli nasz hipotetyczny gracz odrobił zadanie domowe i przed pójściem na online'ową wojnę sprawdził, co kryje się pod klawiszami 1-6 (czasem 7) każdej z klas - poradzi sobie. Wciśnie 6 i rzuci kilka paczek tajemniczym przybyszom. W chwili gdy ci zaczną je zbierać - skromny wskaźnik doświadczenia (XP) u dołu ekranu na moment zalśni złotem. Oznaczać to będzie, że właśnie w tej chwili rozpoczęła się twoja wojskowa kariera.

Feldwebel i Sergeant

I w tym właśnie miejscu poruszyć należy jedną z najniezwyklejszych elementów w całej historii online'owych first-person shooterów - doświadczenie. W Enemy Territory bowiem większość podejmowanych akcji (leczenie, oddanie komuś paczki z amunicją, ba - nawet przebywanie w strefie walk i korzystanie z broni, czyt. fragi) - znajduje bardzo wymierny wskaźnik w postaci punktów doświadczenia. A co za tym idzie - usprawnień umiejętności i całego systemu awansów. Mówiąc prościej - po nazbieraniu 50 punktów doświadczenia i strzelając z thompsona, umiejętność „broń lekka" wzrośnie do pierwszego

Klasy

Soldat/soldier /żołnierz

Żołnierz jako jedyna klasa może używać naprawdę ciężkiego sprzętu - miotaczy ognia i wyrzutni rakiet, moździerzy i przenośnych MG42. Oczywiście każdy rodzaj wymienionego oręża ma poważne mankamenty kompensujące jego ogromną siłę ognia, np. wyrzutnia wymaga długotrwałego przeładowania, moździerz i MG42 rozstawienia, przez co ich obsługa staje się nieruchomym celem. Mimo to niektórzy specjalizują się w 'soldatach' i osiągają naprawdę niesamowite wyniki. Podskakujący Odyn i charakterystyczny gwizd to zwykle ostatnie rzeczy, jakie rejestruje jego nieszczęsny przeciwnik...

W [CDA] - kpt. Odyniec, w cywilu: Czarny Iwan.

Medic /lekarz polowy

Nazwanie medyków aniołami śmierci nie jest wcale metaforą nieprecyzyjną. W istocie - są aniołami - dla własnych towarzyszy, których podnoszą na duchu (i zdrowiu), rzucając im apteczki, a nawet wyrywają z objęć śmierci za pomocą strzykawek chyba z... eliksirem życia. Jednocześnie zaś, dzięki zdolności do samoregeneracji są śmiertelnie groźnymi kosiarzami dla przeciwników. I jeszcze jedno, przyjętą metodą działania medyków jest dobicie bardzo ciężko rannego towarzysza i uzdrowienie go w chwilę później. Zatem jeśli nagle, w trakcie gry poczujesz kulę w plecach i nad dymiącą lufą ujrzysz twarz medyka - nie panikuj i nie skarż go - zobaczysz, wszystko będzie dobrze.

W [CDA] - JaS, w cywilu: Grzesiek ze składu (DTP), oraz UeberMarten - gem.

Ingenieur/engineer /inżynier-saper

W RtCW inżynier to klasa wyraźnie drugoplanowa. W ET stał się jednym z filarów sprawnie działającego teamu. Tak radykalna zmiana to skutek kreacji plansz i wypełnienia ich obiektami, które z kupki skrzynek opatrzonych flagą zmieniły się (za jego pomocą) nagle w strzelistą wieżę wartowniczą, stanowisko karabinu maszynowego czy zgrabną zaporę przeciwczołgową. Dodatkowo saperzy otrzymali od twórców gry dar w postaci min. Co więcej - nawet pojedynczy inżynier stał się groźny dla grup wrogów, gdyż oddano mu karabin z granatnikiem.

W [CDA] - Panzergrenadier (Eld); oraz ErGo, w cywilu: Ernest ze składu (DTP).

Field ops /dowódca

Field ops, czyli nowa inkarnacja lieutenanta, podobnie jak medyk - nie otrzymał żadnych nowych gadżetów. Nadal jednak jest w stanie „produkować" amunicję dla towarzyszy i wzywać wsparcie artyleryjskie i lotnicze (jeden nalot potrafi zatrzymać cały respawn przeciwnika!). Dodatkowo na wysokich poziomach doświadczenia dowódcy są w stanie rozpoznawać przebranych szpiegów.

W [CDA] - Madbrush (troszkę z musu, ale radzi sobie jak ze wszystkim, czym zechce się zająć, wychodzi mu świetnie), w cywilu: Sebastian ze składu (DTP).

Covert ops/szpieg

Klasą kompletnie nową jest covert ops - coś, co na nasze tłumaczyć należy jako szpieg lub sabotażysta. Unikatową cechą szpiegów jest zdolność do przebierania się w mundur zabitego wroga. Psychoza, jaka ogarnęła Axis, kiedy po raz pierwszy niejaki Ghost wykorzystał tę zdolność - jeszcze w teście - warta jest poświecenia temu książki. Tu jedynie wspomnę, że kpt. Odyniec walił z panzerfausta do wszystkiego w zasięgu wzroku. Dodatkowo covert ops jest w stanie, za pomocą lornetki, „odkrywać" wrogie miny. Może także korzystać z unikatowej broni - FG42, czyli karabinu maszynowego z lunetą, oraz wysadzać część obiektów niewielkimi ładunkami wybuchowymi.

W [CDA] - Ghost, czyli Tomek Admin.

poziomu, dzięki czemu przy respawnach otrzymywać będziesz o jeden magazynek więcej. (Dotyczy to także medyków, którzy w RtCW byli nadzwyczaj pod tym względem upośledzeni.) Dodatkowo, fakt osiągnięcia tej małej gwiazdki w słupkach na dole ekranu oznaczać będzie awans na starszego szeregowego i pojawienie się pierwszej „v" na hełmie.

Faktu istnienia doświadczenia i rozwoju umiejętności nie sposób przecenić. To przecież dzięki niemu otrzaskani z fachem żołnierze są w stanie biegać z pancerzownicą na ramieniu niemal tak szybko jak

ze zwykłym karabinem i strzelać z niej co dwie sekundy. A nawet - na 4 poziomie „broni ciężkiej" - otrzymują dodatkowy karabin, by móc bronić się w chwili, gdy pasek energii sięga dna. Dzięki doświadczeniu medycy są w stanie przywracać do zdrowia szybciej i lepiej (zielona strzykawka „podnosi" do pełnego zdrowia; podczas gdy pierwotna - brązowa - jedynie do połowy), a field-opsi wzywać podwójne nalóty bombowe i - na 4 poziomie „sygnałów", odkrywać wroga w przebraniu. Co przy tym ważne, różnice pomiędzy weteranem a tym, który dopiero loguje się na serwer, są spore, ale nie na tyle, by uniemożliwić im podjęcie w miarę wyrównanej walki! Nie jest więc tak, że Schutze nie ma szans z Colonelem. Jeśli tylko strzela celnie - pośle go wprost w grono spektatorów.

Istnieje jeszcze jeden powód, dla którego należy podkreślić znaczenie systemu doświadczenia. To jego wpływ na graczy, a ściślej – motywacja, jaką stanowi. Doświadczenie bowiem przekłada się na odznaczenia przyznawane pod koniec każdej z plansz. Można więc być najlepszym fraggerem, najbardziej doświadczonym oficerem, najcelniej strzelać i „nie mieć przyjaciół", czyli być najskuteczniejszym team-killerem (nic dobrego...). Co przy tym ciekawe - większość medali ma literowe odpowiedniki (np. F czy L), które w późniejszych grach - tylko do końca aktualnej kampanii naturalnie - pojawiać się będą przy nicku odznaczonego. Innymi słowy, na pierwszy rzut oka widać, jak dobry jest dany gracz.

Talia pełna asów

Atuty Enemy Territory można w zasadzie mnożyć bez końca. Zrównoważone klasy, wyważone mapy, przystępność (np. dostępna jest mapka, dająca obraz całego pola bitwy - włącznie z pozycją kumpli z teamu, najważniejszymi miejscami na mapie, i ruchomymi celami), także cały pakiet opcji kontroli gry od strony klientów. Najmocniejszym jednak z nich jest dopiero fakt kompletnej niepowtarzalności kolejnych gier i intensywności emocji, jakie niosą. Sami jej twórcy przyznali, że w tym właśnie celu stworzono te wszystkie „ruchome cele". Ogromne znaczenie ma tu także zachowanie samych graczy - bywa więc, że na Rail Gun wagonik z amunicją przez dobre 10 minut przemierza odcinek może dwudziestu metrów, jeżdżąc w tę i z powrotem, w lewo i w prawo. A czasem jest tak, że na Fuel Dumpie grupka trzech Allies przemyka tunelami i przeskakuje ogrodzenia, a obrońcy mogą co najwyżej dowiedzieć się, że ich walka już się skończyła.

W gruncie rzeczy jedynym mankamentem gry jest niewielka liczba map. Już wkrótce (zapewne w chwili gdy czytacie te słowa, już jest) dostępny jednak będzie Level Design Tools, czyli wszystko (także dokumentacja), co potrzebne jest zdolnemu mapperowi, by przelać własne kłębiące się pod hełmem idee na to, co widzi przed oczami. W tej sytuacji od kolejnych, mniej i bardziej udanych kampanii, za czas niedługi powinno być gęsto. Twórcy i wydawcy podkreślają zarazem chęć i gotowość dalszej pomocy przy rozbudowie sceny ET. Mimo to szczegóły, przynajmniej jak na tę chwilę, skrywa ściśle - jak granat dymny w grze - zasłona tajemnicy.

Zdarzają się też narzekania na zbyt mocne pancerfausty czy granaty wystrzeliwane z K43 albo na niemożność zbalansowania siły teamów, na team-killerów itd. Większość z zarzutów tyczy się nie samej gry, lecz... graczy. W gruncie rzeczy bowiem każda słabość, tak jak i siła gry online tego typu, leży w ludziach.

10/10!

Nie wiem, czy możliwe jest jednozdaniowe podsumowanie tego online'owego, całkowicie darmowego objawienia. Wiem natomiast, że od chwili pojawienia się Enemy Territory nie rozegraliśmy ani jednego meczu w Battlefieldzie, który przez ostatnie miesiące rządził w redakcyjnym LAN-ie. Dlatego właśnie zdecydowaliśmy dać Enemy Territory ocenę 10 i specjalne wyróżnienie za bycie prezentem gwiazdkowym w samym środku lata. I nie mamy najmniejszych wątpliwości: w mutiplayu nastała era Enemy Territory.

Splash Damage - nowe Gwiazdy!

Splash Damage to nazwa, która jeszcze niedawno znana była garstce grających w Q3F, czyli Team Fortress w wersji dla Q]I[A. Związanie się z produktem id Software okazało się dla nich jednak przysłowiowym headshotem! Ich dzieło spodobało się Robertowi Duffy'emu z id, który zaprosił ich na któryś z QuakeConów i tam zaproponował bliższą współpracę. Jej efektem były trzy mapy do Return to Castle Wolfenstein (Tram Siege, Rocket, Damned - mapy dostępne w GOTY Map Packu) - wszystkie ogromne i wyważone.

Drugim znacznie poważniejszym skutkiem była szansa stworzenia nowego, lepszego trybu multiplayer do wówczas jeszcze dodatku RtCW - Enemy Territory. Z tym zadaniem Splash Damage poradził sobie tak dobrze, że w chwili obecnej już jako pełnoprawny developer zajmuje się grą tworzoną na bazie engine'u... DOOM 3! Tym samym w imponującym tempie i stylu Splash Damage z klientów id stał się ich partnerem. Z fana do pierwszej ligi światowych developerów! Oto przykład kariery, jaka może i was czeka?

10

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PII 600 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Splash Damage/id
Dystrybutor: LEM

- ⊕ najlepszy online'owy first-person shooter w własnej klasie!
- ⊕ kompletnie za darmo!
- ⊕ idea doświadczenia
- ⊕ konstrukcja klas
- ⊕ design map
- ⊖ tylko 2 kampanie (łącznie 6 map)
- ⊖ tylko dla grających w Sieci lub LAN-ie

GRYWALNOŚĆ 10
VIDEO 10
AUDIO 10

www.castlewolfenstein.com

STARSKY & HUTCH™

GATUNEK: SAMOCHODOWA/AKCJA

Hut Sedzimir

Kilkanaście godzin spędzonych z grą Starsky & Hutch pokazuje dobitnie, że nawet w czasach złożonych wielogatunkowych hybryd proste zestawienie ścigałki i strzelaniny to kombinacja, która może zapewnić mnóstwo grywalności w najlepszym wydaniu. Wystarczy odrobina pomysłowości, dobra, klasyczna muzyka i licencja kultowego serialu, o którym najmłodsze pokolenia graczy być może nawet nigdy nie słyszały.

Starsky & Hutch, bohaterowie serialu sensacyjnego o tym samym tytule, który triumfy święcił w połowie lat 70, to klasyczny policyjny duet, zasługujący na miejsce w historii kina kryminalnego równie ważne jak James „Sonny" Crockett & Ricardo Tubbs z „Miami Vice" czy Mike Stone i Steve Keller z „Ulic San Francisco". W swoim czasie (patrz ramka) byli najbardziej popularnymi „telewizyjnymi" policjantami - wielbionymi zarówno w USA, jak i na całym świecie. Ważnym bohaterem serialu był również Huggy Bear, czarnoskóry policyjny informator, od którego zazwyczaj zaczynały się śledztwa prowadzone przez Starsky'ego i Hutcha. To, co następowało potem, było zazwyczaj kilkudziesięciominutową, niekończącą się sekwencją karkołomnych pościgów i szaleńczej strzelaniny. Nie mogło też oczywiście zabraknąć pięknych kobiet, w których gustowali przede wszystkim Huggy (podrywał seksowne czekoladki) oraz Starsky (szalały za nim ponętne blondynki). Dziś tak skonstruowany serial kryminalny to standard, nic specjalnego - wtedy jednak, kiedy Starsky & Hutch trafili na ekrany, podobnych produkcji nie było jeszcze tak wiele i to właśnie popularność tego filmu utorowała drogę kolejnym policyjnym tasiemcom.

Gra oparta o najbardziej popularny serial kryminalny lat 70 jest w pewnym sensie - podobnie jak sam film - nieco oldschoolowa. Grywalność, choć niezaprzeczalnie duża, jest prosta w swojej mechanice, a gra należy raczej do tych krótszych - na jej ukończenie potrzeba nie więcej niż 10-15 godzin.

Odcinek, sezon, oglądalność

Komputerowe Starsky & Hutch to przede wszystkim główny tryb gry, noszący nazwę 'story mode'. Składa się on z osiemnastu (określanych mianem odcinków) misji, z których każda ma własny tytuł i jasno określone zadania: główne i dodatkowe. Te główne to zatrzymywanie uciekających podejrzanych, rzadziej eskortowanie świadków czy jazda na czas pomiędzy określonymi punktami. Zadania dodatkowe - nieobowiązkowe - są nieco bardziej wymyślne, np. przejeżdżanie tylko na zielonym świetle podczas śledzenia podejrzanego czy przedzieranie się przez określoną liczbę witryn sklepowych. O ile jednak wykonanie zadania głównego jest niezbędne, by przejść do kolejnej misji, to w istocie samo w sobie nie jest ono w grze najważniejsze. To, co liczy się przede wszystkim, to „oglądalność odcinka", której poziom ukazywany jest cały czas w lewym górnym rogu ekranu. Oglądalność spada - kiedy wjeżdżasz w budynki, zderzasz się z samochodami bezbronnych niewinnych obywateli czy omyłkowo trafiasz w policyjny radiowóz – gdy osiągnie zero, misja natychmiast kończy się niepowodzeniem. Z drugiej strony, oglądalność rośnie, kiedy wjeżdżasz w skrzynki i pudła w bocznych alejkach (wygląda to widowiskowo), skaczesz z ramp lub strzelasz do przestępców. Najważniejsza w grze jest oglądalność, jaką osiągniesz na końcu odcinka - od niej zależy, czy dostaniesz za akcję złotą (najlepszą), srebrną czy brązową odznakę. Jeśli oglądalność nie przekroczyła pewnego ustalonego poziomu, twoją nagrodą będzie - zamiast odznaki - klasyczny policyjny pączek z dziurką. Odznaki zdobywasz nie tylko dla własnej satysfakcji – osiemnaście misji podzielonych zostało na trzy sześcioodcinkowe sezony - by przejść do kolejnego sezonu, potrzebujesz określoną liczbę złotych, srebrnych i brązowych odznak. Z tego względu, choć same misje nie

są bardzo trudne (za wyjątkiem tych z trzeciego sezonu), część z nich będziesz musiał często powtarzać, aby osiągnąć odpowiednią oglądalność i zapewnić sobie awans w grze.

Ty jesteś Starsky, ja jestem Hutch

Z powyższego opisu jasno wynika, że kluczem do sukcesu w grze Starsky & Hutch jest zarówno umiejętność szybkiego i precyzyjnego prowadzenia samochodu, jak i celne oko oraz pewny palec na spuście. Tym właśnie charakteryzowali się w serialu obaj policjanci - Starsky prowadził, a Hutch strzelał. W grze jednak jest z tym problem - bo albo musiałaby być ona przeznaczona dla dwóch graczy, albo jej twórcy musieliby wymyślić, jak umożliwić jednemu graczowi zarówno kierowanie furą, jak i ostrzeliwanie opryszków. Ostatecznie zdecydowano się na trzy podstawowe warianty, które co prawda spełniają swoje zadanie, ale właściwie do każdego można się przyczepić. Pierwszy wariant - standardowy dla jednego gracza, to taki, w którym cele automatycznie się namierzają, a gracz tylko decyduje o tym, kiedy strzelić (oraz oczywiście prowadzi samochód). To, z jednej strony, znacznie ułatwia grę, z drugiej zaś - bardzo irytuje, bowiem by nie było zbyt prosto, celownik namierza też czasami - zwykle nieoczekiwanie - policję lub pojazdy, które mamy chronić, a to przy szybkim strzelaniu oznacza utratę cennych punktów oglądalności. Wariant drugi to samodzielne prowadzenie pojazdu za pomocą klawiatury i namierzanie celownika za pomocą myszki. Eliminuje to opisane wcześniej problemy, ale bywa diabelnie trudne i wymaga ogromnej zdolności do podzielności uwagi, refleksu i zręczności. Wariant trzeci to gra we dwójkę - albo w konfiguracji klawiatura i mysz, albo nawet kierownica i myszką. To rozwiązanie jest najlepsze - daje mnóstwo frajdy, czasami jednak trudno znaleźć kolegę, który zgodziłby się zostać Starskym czy Hutchem. Mimo powyższych uwag, nawet w pierwszym wariancie sterowanie można opanować dość szybko i po kilku sesjach przy komputerze poznać je na tyle, by było jak najbardziej precyzyjne.

Włącz syrenę!!!

Precyzja jest ważna o tyle, że podczas wykonywania misji musisz strzelać do unoszących się w powietrzu ikonek z bonusami. Bonusów takich jest w grze pięć rodzajów - zaczynając od syreny policyjnej, która pozwala okresowo powstrzymać spadek oglądalności, aż po tarczę, która powoduje chwilowe zablokowanie broni strzelających do ciebie bandytów. Poza ikonkami, jakie należy zestrzelić, są tu również takie, w które trzeba wjechać. Najciekawsza jest ikona z gwiazdką aktywująca specjalne wydarzenia, np. przeskok nad pociągiem czy zakończony eksplozją wypadek ciężarówki-cysterny z łatwopalną cieczą. Takie wydarzenia czasem utrudniają wykonanie zadania i wymuszają np. wyszukiwanie objazdu zablokowanych nagle dróg, ale opłaca się je aktywować, bowiem każda taka spektakularna sekwencja w dużym stopniu zwiększa oglądalność - a ta jest przecież najważniejsza. Dodatkowo na poziomach znaleźć można ikonkę z samochodowymi kluczykami i karty z podobizną Huggy Beara, które z kolei odkrywają ukryte w grze sekrety.

Przejażdżka po mieście

Poza story mode główne menu gry oferuje także dostęp do sekretów i dodatkowych, również odkrywanych w trakcie zabawy, trybów gry. Jeśli chodzi o bonusowe materiały, nie ma tu zbyt wiele atrakcji - jedynie kilkanaście zdjęć z serialu, biografia i wywiad z aktorem grającym Huggy Beara oraz możliwość przesłuchiwania występującej w grze muzyczki. Ciekawiej prezentują się dodatkowe tryby gry - Free Roam i TV Specials. Ten pierwszy umożliwia swo-

Ford Gran Torino

Bohaterem serialu, obok Hutcha, Starsky'ego i Beara, był także samochód, którym poruszali się obaj policjanci, Ford Gran Torino z 1974 roku, przezywany Tomato (pomidor) ze względu na czerwoną karosenię przedzieloną białym wzorem-błyskawicą. Co ciekawe, firma wyprodukowała tylko 1177 egzemplarzy samochodu, przeznaczonego na rynek amerykański; kosztował on wówczas 4461$ i dzięki popularności serialu sprzedawał się bardzo szybko.

Tam poleciał, tam!!! Goń go, Starsky!

Ooops! Przepraszam, panie władzo!

Co tacy zdziwieni? To ja i mój kumpel, Hutch!

Policyjne duety

Starsky & Hutch to nie pierwszy ekranowy duet policyjny, ale to na pewno oni właśnie przyczynili się do popularności seriali opartych na analogicznej konstrukcji. Inne tasiemcowe duety to:

MIKE STONE & STEVE KELLER

Serial: Ulice San Francisco

Porucznik Mike Stone (Karl Laden) to weteran służby w policji, przepracował ponad 20 lat; inspektor Steve Keller (Michael Douglas!!) to chłopak prosto z Akademii Policyjnej. Obaj walczą z przestępczością na ulicach San Francisco, a młody Steve poznaje tajniki sztuki policyjnej od doświadczonego Mike'a.

JAMES „SONNY" CROCKETT & RICARDO TUBBS

Film: Miami Vice

Apogeum lat 80, Miami pełne handlarzy kokainą i... dwóch policjantów - ekscentryczny James „Sonny" Crockett (Don Johnson), ubierający się jak piosenkarz italo-disco, mieszkający na łodzi z aligatorem o imieniu Elvis, i Ricardo Tubbs (Philip Michael Thomas), gliniarz z Nowego Jorku, szukający zabójców własnego brata. Bardzo podobny do „Starsky & Hutcha" - tyle, że osadzony w latach 80.

JAMES DEMPSEY & HARRIET MAKEPACE

Serial: Dempsey & Makepace na tropie

Policyjny duet w angielskim wydaniu; swego czasu jeden z najbardziej popularnych w Polsce seriali policyjnych. Jego niewątpliwym atutem była przepiękna aktorka Glynis Barber, grająca rolę pani detektyw Harriet Makepace, której towarzyszył charyzmatyczny i pełen szelmowskiego poczucia humoru Michael Brandon jako porucznik James Dempsey.

NASH BRIDGES & JOE DOMINGUEZ

Serial: Nash Bridges

"Miami Vice" lat 90, czyli wielki powrót Dona Johnsona do świata policyjnych seriali. Nash Bridges (Don Johnson) to detektyw z doświadczeniem, ale wciąż w formie - szczególnie jeśli chodzi o piękne kobiety. Jego partner, Joe Dominguez (Cheech Marin), to poczciwy i dzielny latynos, który bezgranicznie kocha swoją żonę, ale ma z nią ciągle kłopoty. Humor i akcja w jednym - „Nash Bridges" to zaskakująco dobry serial policyjny!

Strzelaj i jedź!

Starsky & Hutch to nie pierwsza gra, w której jednocześnie jedziesz i strzelasz. Pierwszym popularnym tytułem tego typu była gra Chase HQ wydana w 1989 roku na automaty, potem zaś na ówczesne platformy do gier, czyli ośmiobitowe komputery i konsolę Nintendo. Chase HQ uważane jest dziś za jedną z klasycznych gier samochodowych obok tytułów, takich jak Pole Position czy Out Run.

Najbardziej oczekiwana obecnie gra z jazdą i strzelaniem to True Crimes: Streets of L.A., przygotowywana przez firmę Activision. Gra będzie w pewnym sensie klonem Grand Theft Auto 3, z tą jednakże różnicą, że mechanika rozgrywki GTA3 będzie poszerzona o rozbudowany system walki wręcz i nieograniczoną możliwość strzelania z samochodu. Poza tym będziesz się w niej wcielał nie w przestępcę, a policjanta. Czy taka gra w ogóle może liczyć na sukces? He, he, he...

To, co liczy się przede wszystkim, to „oglądalność odcinka", której poziom ukazywany jest na ekranie. Spada, kiedy wjeżdżasz w budynki, zderzasz się z samochodami niewinnych obywateli czy omyłkowo trafiasz w policyjny radiowóz, rośnie zaś, gdy wjeżdżasz w skrzynki i pudła w bocznych alejkach, skaczesz z ramp lub strzelasz do przestępców.

bodną jazdę po mieście, którą można połączyć ze zbieraniem policyjnych odznak porozrzucanych po całej planszy. Ponieważ poziomy w grze są rozległe, jazda taka może sprawić sporo radości. Szkoda tylko, że jest ograniczona czasowo. Tryb Free Roam traci też na braku ciekawszych celów od zbierania odznak - dużo ciekawszy byłby wtedy, gdyby umożliwiał odgrywanie „prawdziwych" patroli, z losowo generowanymi przestępstwami. Zbliżona do trybu Free Roam jest zabawa w TV Specials. Są to trzy minigierki koncentrujące się na strzelaniu, szybkiej jeździe i popisach kaskaderskich. Wybierając jedną z nich w określonym czasie musisz zestrzelić daną liczbę celów, jeździć jak najszybciej pomiędzy punktami kontrolnymi lub też dojechać do wskazanych ramp i „miejsc specjalnych" oraz wykonać tam odpowiednie kaskaderskie ewolucje samochodem. Te dodatkowe opcje wydłużają oczywiście żywotność gry, ale mówiąc szczerze - nie różnią się znacząco od głównego trybu rozgrywki, w którym robisz dokładnie to samo... tyle, że wszystko w jednym momencie.

I tak nigdy nie lubiłem tej knajpki. Pączki były tu paskudne...

Ja nie skoczę? Ja nie skoczę? Zakład o flachę, że skoczę?

Obrazki niestety nie oddają tego, jak widowiskowo pracuje kamera.

Poczuj ten funk

Starsky & Hutch jako gra powstająca równolegle i na PC-ty, i konsole (w tym graficznie najsłabszego spośród systemów next-gen PS2), ma oprawę graficzną, jaka bez zbędnych przeróbek powinna się dać uruchomić na wszystkich platformach. Wersja PC nie jest zatem najładniej wyglądającą komputerową samochodówką, ale to, czego nie dało się wycisnąć z układów scalonych, nadrobiono stylizacją na komiksy lat 70. Zastosowano też rewelacyjny patent związany z pracą kamery, która na zakrętach przechyla się tak jak kierowca samochodu, co nadaje wszystkim pościgom ogromnej dynamiki. Na tempo gry pracuje też tutaj ścieżka dźwiękowa - oczywiście funkowa, z bardzo motoryczną sekcją rytmiczną. Niestety jest ona niedostępna na płycie jako ścieżki audio - na szczęście można ją odpalić w grze z otwieranego jako bonus odtwarzacza.

To be continued...

Gra oparta o najbardziej popularny serial kryminalny lat 70 jest w pewnym sensie - podobnie jak sam film, nieco oldschoolowa. Grywalność, choć niezaprzeczalnie duża, jest prosta w swojej mechanice, a gra należy raczej do tych krótszych, na jej ukończenie potrzeba nie więcej niż 10-15 godzin. Mimo tych niedociągnięć, przez te trzy-cztery dni zabawy Starsky & Hutch zapewnia sporo godziwej rozrywki przed ekranem monitora. Szczególnie kiedy masz obok siebie kolegę, z którym stworzycie policyjny tandem siejący strach wśród drobnych rzezimieszków. Przecież nie od dziś wiadomo, że granie we dwójkę to dużo większa frajda niż w pojedynkę.

7+

WYMAGANIA
Win: 98/2000/ME/XP
Procesor: PII 500
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Empire
Dystrybutor: Empire/Cenega

⊕ duża grywalność
⊕ mimo drobnych zastrzeżeń, dobry system kierowania i strzelania jednocześnie
⊕ muzyka z lat 70
⊕ sporo sekretów i dodatkowych trybów gry

⊖ najlepiej gra się w dwie osoby
⊖ stosunkowo krótka żywotność
⊖ bonusowych trybów dużo, ale niewiele różnią się od głównego

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 9

www.starsky-and-hutch.com

Starsky & Hutch

Starsky & Hutch

Serial „Starsky & Hutch" emitowany był od września 1975 roku do sierpnia 1979 roku i właściwie od samego początku cieszył się ogromną popularnością. Jego głównymi bohaterami byli Dave Starsky - czarnowłosy twardziel, znający język i zwyczaje szumowin z ulicy, oraz Ken „Hutch" Hutchinson – dobrze wychowany blondyn, który zawsze mówił spokojnie i schludnie wyglądał. Ich nietypowe i zazwyczaj stojące w niezgodzie z policyjnymi procedurami metody śledcze często sprowadzały na nich gniew kapitana, który jednak ostatecznie stawał po stronie policjantów. W większości akcji pomagał im Huggy Bear - czarnoskóry alfons, właściciel baru nocnego, informator i kolekcjoner kobiecych serc. Razem walczyli z dealerami narkotyków, złodziejami, mordercami i szefami przestępczych organizacji w najgorszej dzielnicy miasta Bay City.

Starsky & Hutch - jazda i strzelanie w jednym!

HOMEWORLD2

PL
PEŁNA
WERSJA POLSKA

KOSMOS. STRATEGIA. PRZETRWANIE.

Kieruj zwrotnymi myśliwcami, wielkimi niszczycielami, i całą wojenną flotyllą.

Udoskonalone sterowanie ułatwia wydawanie rozkazów i obserwację sytuacji bojowej.

Łącz jednostki w grupy uderzeniowe aby skuteczniej zwalczać wrogie jednostki.

Rozegraj fascynującą potyczkę sieciową z aż 6 graczami.

12+ www.pegi.info

PC CD

PLAY it www.play-it.pl

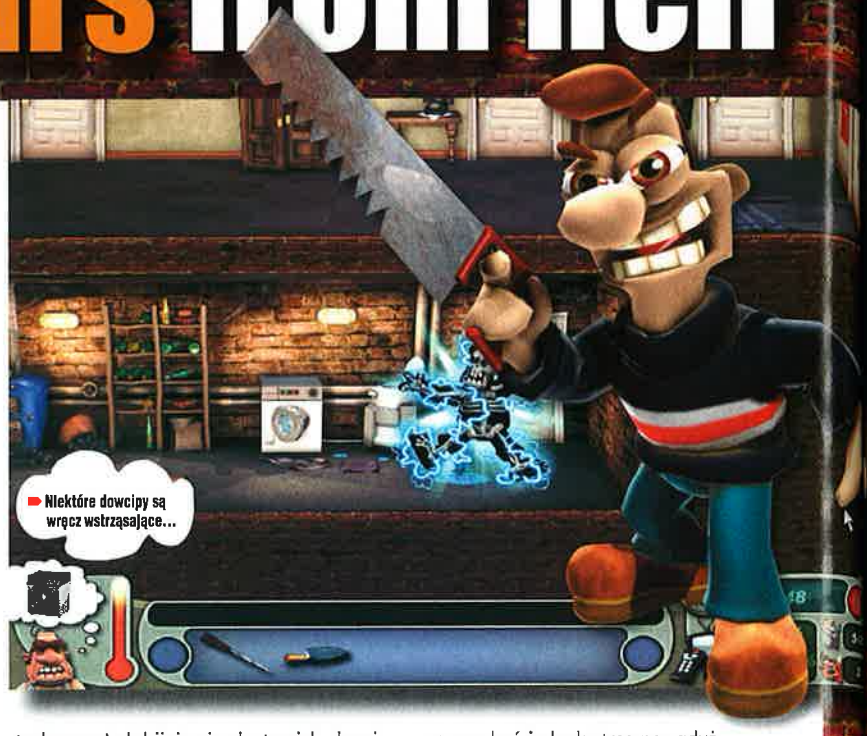
SIERRA™

relic ENTERTAINMENT

www.homeworld2.com

© 2003 Sierra Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Homeworld is a registered trademark and Sierra and the Sierra logo are trademarks of Sierra Entertainment, Inc. Relic and the Relic logo are trademarks o Relic Entertainment, Inc. All Rights Reserved. All other trademarks are property of their respective owners

Neighbours from Hell



Wśród różnorodnej gamy gier komputerowych każdy może znaleźć coś dla siebie. Miłośnicy mocnych wrażeń – ścigać się samochodami, rozwalać Obcych na kosmicznych bazach, brać udział w rozmaitych zawodach sportowych, poszukiwać skarbów, budować pirackie imperia itp., itd. Wszyscy jednak musimy gdzieś mieszkać...

Życie w blokach zbudowanych za czasów, gdy Polska rosła w siłę, a ludziom żyło się dostatniej - to doświadczenie jedyne w swoim rodzaju. Dostarcza ono wielu atrakcji, których osobnik mieszkający w domku czy apartamentowcu nigdy nie zakosztuje. Weźmy na przykład takie samochody. W dzisiejszych czasach samochód jest symbolem statusu społecznego. Nieposiadanie owego wynalazku cywilizacji to nieomal faux pas. Wpływ szału motoryzacyjnego na osiedla bloków wielopiętrowych widać na każdym kroku. Dowolny blok jest opasany czterokołowcami niczym Saturn pierścieniami. Pojawiła się interesująca tendencja nakładania na trawniki płyt betonowych w celu zwiększenia powierzchni parkingowej. Chodniki kurczą się w zastraszającym tempie - jak tak dalej pójdzie, najprostszym sposobem poruszania się będzie skakanie z dachu na dach krążowników szos. Atrakcji tego typu można by wymieniać bez liku, jednakże my przyjrzymy się teraz bliżej jednej z nich. Atrakcja ta nazywa się sąsiad.

Jak dobrze mieć sąsiada, jak dobrze mieć sąsiada. Gdy człek się nurza w chandrze, przyjaźnie zagada...

Jeżeli dobrze trafimy, sąsiedzi są wstanie zapewnić nam rozrywkę dwadzieścia cztery godziny na dobę. Ja na przykład miałem niewypowiedziane szczęście. Właściciel mieszkania znajdującego się piętro wyżej zrobił sobie z niego źródło dochodów - i je wynajmuje (nielegalnie zresztą, ale nie bądźmy małostkowi). Średnio raz na dwa lata mam więc przyjemność przeżywania najazdu Hunów, czyli nowych lokatorów. Ciepło wspominam - na przykład - studentów, którzy regularnie urządzali w owym mieszkaniu konkurs rozszerzania pomieszczenia za pomocą basów rytmicznie dobiegających z kolumn. Nie to, bym chęci rozerwania się nie rozumiał, bo sam jestem studentem. Inna sprawa, że podskakiwanie w rytm muzyki na łóżku, wraz z książkami zawierającymi informacje potrzebne na jutrzejsze koło, nie jest tym, co tygrysy lubią najbardziej (zwłaszcza po godz. 22).

Jegomoście, którzy w stanie wskazującym na spożycie (a nawet niepełne przetrawienie i wydalenie obiema końcami przewodu pokarmowego – to drugie często niekontrolowane) dobijają się do twoich drzwi, bo popierdasiły im się piętra, też zajmują „poczetne" miejsce w mym sercu. Tak samo jak pan, którego paroletnia córeczka urządza regularne konkurencje biegu z przeszkodami w betonowych bucikach. (Podejrzenie, że buciki są podrasowane, wynika z tego, że taki mały grzdyl w normalnym obuwiu nie miałby szans na zrobienie takiego łomotu.) Ale powiem szczerze, że nic nie przebije prac remontowych. Zaś wisienką na szczycie tortu jest wykastrowany pies, który wyje jak potępieniec - pewnie z żalu za utraconymi klejnotami. Adaś Miauczyński czułby się jak w domu.

Kiedy tak człowiek siedzi w mieszkaniu i słucha tej całej kakofonii, nie raz i nie dwa przychodzą mu do głowy iście dantejskie i hardcore'owe sceny z kłopotliwym sąsiadem w roli głównej. Są wprawdzie ludzie, którzy wprowadzają te sceny w życie (ciekawe co tak naprawdę wkurzyło Hannibala Lectera?), jednakże przeciętny śmiertelnik na marzeniach poprzestaje. I to właśnie dla nich Jowood stworzyło grę Neigbours from Hell.

Żeby żyć zgodnie z sąsiadami, wystarczy solidny mur. Pod warunkiem że jest to mur cmentarny (Winston Churchill)

Bohaterem gry jest Woody. Woody ma problem, bo ma sąsiada z piekła rodem. Aby nie było wątpliwości, że sąsiad jest tym złym, twórcy gry obdarzyli go wyłupiastymi gałami, wystającymi zębami i znaczną nadwagą (która to sprawia, że jegomość porusza się dość powolnie). Krzywdy wyrządzone Woody'emu przez sąsiada nie są sprecyzowane, muszą być jednak straszne, gdyż pewnego pięknego (a może i nie, bo i tak nie ma, jak się zorientować) dnia z pozoru spokojny Woody wkracza do posiadłości sąsiada z zamiarem przysporzenia mu jak największej ilości kłopotów. I tak zaczyna się rozgrywka. (Dodajmy, że wszystko odbywa się podczas jakiegoś reality show - ale nie ma to najmniejszego wpływu na fabułę, na tym temat owego RS zamknijmy.)

Jak Kuba Bogu, tak Jakub do Michała!

Trzeba przyznać, że nasz poczciwy Woody do mistrzów strategii nie należy. Wchodzi on bowiem na teren wroga pozbawiony jakichkolwiek środków zniszczenia i innych przydających się w takich sytuacjach przedmiotów. Na szczęście różne zakamarki domu znienawidzonego lokatora obfitują w najróżniejsze gadżety, a te w rękach pałającego rządzą zemsty Woody'ego mogą się stać wielce niebezpieczne dla ich właściciela. Teoretycznie rzecz biorąc, mydło nie jest zbyt śmiercionośnym narzędziem, jednak zostawione na gładkiej posadzce potrafi wywinąć niezły numer nieostrożnemu nieszczęśnikowi. Podmiana bitej śmietany na piankę do golenia nada ciastu całkiem nowego smaku, wstawienie gwoździa zamiast

igły w gramofonie będzie miało destruktywny wpływ na jakość muzyki, zaś wymiana świeczki na torcie na petardę rozkręci imprezę. Jest tego trochę. Wystarczy tylko sporo złej woli i nieco wyobraźni, by sąsiad wszedł na orbitę albo oczy wyszły mu z orbit.

Na każdym etapie masz do zastawienia określoną liczbę pułapek. Po wpakowaniu się w każdą z nich sąsiadowi podnosi się ciśnienie. Po usunięciu szkód brzuchacz wraca do swoich obowiązków. Jeżeli wdepnie w następną niespodziankę - zanim jego tętno wróci do normy, otrzymujesz dodatkowe punkty. Rzecz jasna, jeżeli sąsiad spotka cię w jakimś pomieszczeniu, robi ci z (_!_) jesień średniowiecza i musisz zaczynać etap od nowa. Dobrym pomysłem jest poznanie jego marszruty w celu uniknięcia bezpośredniego spotkania. Sąsiad robi w swoim lokum najróżniejsze rzeczy - jeżeli akurat nie zajmuje się totalnie przyziemnymi sprawami (jak pranie, sprzątanie, gotowanie tudzież rozmaite prace naprawcze), oddaje się wszelkiej maści zamiłowaniom, jak np. oglądanie telewizji w takt popijania piwa, podglądanie panienek przez lornetkę, gra na pianinie, garncarstwo, malarstwo, medytacje i tym podobne. Co więcej, robi to w sekwencjach, które nie są zbyt trudne do zapamiętania.

Oprócz tego musisz uważać na dwa zwierzaki sąsiada - papugę oraz psa. Jeżeli któreś z nich znajduje się w danym pomieszczeniu, musisz się w nim poruszać na paluszkach, gdyż w przeciwnym razie wredni zwierzęcy serwiliści zaalarmują sąsiada. Na szczęście jeśli zrobi się gorąco, zawsze możesz się schować w szafie tudzież pod łóżkiem. Są to miejsca na prawach azylu - wredny sąsiad nigdy tam nie zajrzy.

Przypomniały mi się stare dobre czasy, kiedy to gry w głównej mierze bazowały na pomyśle, a nie grafice. Jednakże ten sielankowy nastrój prysł, kiedy odkryłem jedną przykrą rzecz - grę można skończyć w jeden wieczór.

A, jeszcze jedno - jeżeli przypadkiem odkryłeś u siebie pierwiastek masochisty, zawsze możesz włączyć ograniczenie czasowe - w takim przypadku będziesz musiał ukończyć etap w określonym czasie.

Wszystko to piękne, ale...

Grafika w NFH jest poprawna, aczkolwiek - daleka od oszałamiającej. Wydaje się jakby ciut przaśna, rodem z jakiejś klasycznej przygodówki, choć nie odmówię jej zabawnej kreski i sympatycznego klimatu. Odrobinę lepiej jest z oprawą dźwiękową.

Sama idea gry moralnie jest ciut dwuznaczna - jakby nie patrzeć, robimy wszystko, by uprzykrzyć komuś życie. Jest to zabawne, i owszem, ale pod warunkiem, że to my jesteśmy stroną aktywną, a nie podmiotem tych wszystkich dowcipasów. Wszelako nie wiem, czy śmiałbym się równie szczerze, gdybym sam był obiektem takowych zabiegów. Raczej - patrz początkowe akapity - nie śmiałbym się wcale. Wiem, że po grach, w których wcielaliśmy się np. w demona (Dungeon Keeper), gangstera (Mafia), złodzieja (Heist) czy innego bandytę (cykl GTA), trudno czepiać się gościa, który TYLKO, no - choćby podkłada sąsiadowi pierdzącą poduszkę lub domalowuje wąsy portretowi cioci. Ale... (dodać należy, że mimo owych moralnych rozterek gra się przyjemnie - widać, dręczenie bliźnich mamy we krwi.)

Torcik dobry, ale mały

Neighbours From Hell przypomniało mi stare dobre czasy, kiedy to gry w głównej mierze bazowały na pomyśle, a nie grafice. Z nostalgią wróciłem wspomnieniami do okresu, kiedy człowiek tłukł do późnych godzin nocnych w Mad TV (ciekawe, czy ktoś to jeszcze pamięta?). Jednakże ten sielankowy nastrój prysł, kiedy odkryłem jedną przykrą rzecz - grę można skończyć w jeden wieczór, a i to zbytnio się nie wysilając. Dostajemy próbkę świetnego tortu, a kiedy wyrażamy chęć zakupienia większego kawałka - okazuje się, że tortu już nie ma.

Akcja cały czas toczy się w domu sąsiada. Jedyne, co się zmienia, to ilość dostępnych w nim pomieszczeń, a to wraz z postępami w grze. Nie można się było trochę wysilić? Sąsiad na wakacjach, sąsiad w pracy, sąsiad płynący statkiem pasażerskim itd., itp. Aż dziw bierze, jak ludzie potrafią niekiedy spartolić świetnie zapowiadający się pomysł. W takim układzie jedyną rzeczą, jaka mogłaby skłonić do zakupu owej gry - jest cena oscylująca w granicach 20 złotych. Za tę kwotę jestem w stanie przełknąć wszelkie wytknięte usterki NFH.

6+

WYMAGANIA
Win 9x/00/ME/XP
Procesor P233
RAM 64 MB
Akceleratar 16 MB

Producent: JoWood
Dystrybutor: CD-Projekt

⊕ pomysł
⊕ niezła grafika
⊕ w sumie zabawna

⊖ za krótka!
⊖ pewna dwuznaczność moralna
⊖ robienie komuś na złość - czy to jest naprawdę śmieszne?

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 6
AUDIO 7

www.neighbours-from-hell.com

GATUNEK: cRPG

Shadows of Undrentide

■ **Allor**

Jedna z najbardziej innowacyjnych gier RPG w historii tego gatunku doczekała się właśnie pierwszego oficjalnego dodatku. Tylko czy jest się na co napalać, skoro liczba bezpłatnych modów przekroczyła dwa i pół tysiąca, a za dodatek trzeba zapłacić?

Shadows of Undrentide, jak na dodatek przystało, wymaga oczywiście pełnej wersji Neverwinter Nights. I całkiem sporo miejsca na twardym dysku, bo po pierwsze - wymagana jest pełna instalacja NWN, a potem jeszcze uzupełnienie jej danymi z pojedynczej płytki CD, na której wydano dodatek. W sumie daje to prawie trzy gigabajty danych - dużo, ale za to jeśli chcemy zagrać, wkładamy pierwszą płytkę z Neverwinterem do napędu, i to wszystko. Żadna żonglerka po zakończeniu instalacji nam nie grozi.

Witaj, wesoła przygodo

Jeśli mieliśmy już wcześniej skonfigurowane NWN, od razu można się rzucić w wir tworzenia postaci; jeżeli nie - gra i tak zrobi to w parę chwil automatycznie. Zresztą jeśli nie chcemy samodzielnie tworzyć postaci (dodatek jest fabularnie zupełnie niezależny od NWN i postaci, jaką go ukończyliśmy, przenieść tu nie można), można skorzystać z tych kilku przygotowanych przez twórców.

Tworzenie bohatera jest przy okazji także pierwszym miejscem, w którym natkniemy się na zmiany: dodano pięć nowych skillsów i ponad trzydzieści traitsów, a także pięć nowych klas (szczegóły w ramkach). Z tymi ostatnimi jest o tyle ciekawie, że są to wszystko Prestige Classes (klasy prestiżowe), które można wziąć dopiero wtedy, gdy nasza postać będzie spełniała odpowiednie wymagania: umiejętności na danym poziomie, zdolności, a czasami także charakter - dobrego Ciemnego Paladyna czy złego Harfiarza zrobić się nie da.

Towarzysze moi mili

Przygoda zaczyna się od ataku na dom twojego Mistrza - Drogana, mieszkającego w Hilltop na północy Fearun. W jego następstwie zostaje on śmiertelnie (i magicznie, przez co w zwykły sposób nie można go uleczyć) zatruty, a przechowywane przezeń w ukryciu artefakty - skradzione. Okazuje się także, że był Harfiarzem, zaś rzeczone artefakty nie mogą wpaść w niepowołane ręce, przez co odpowiedzialne za zamieszanie gobliny trzeba spacyfikować. Oczywiście gobliny nie działały w pojedynkę, ale by nie zdradzać fabuły, wspomnę tylko, że występujące w tytule Undrentide to nazwa jednego z upadłych przed wiekami miast Netheril, nieistniejącego już państwa potężnych magów.

Przed wyruszeniem z domu Mistrza można oczywiście przyłączyć doń jednego z dwóch giermków: krasnoludkę Dornę Trapspringer (jak sugeruje nazwisko, parającą się złodziejstwem i - tego już nie sugeruje - kapłaństwem) oraz półorka Xanosa Massermosa (czarownik-barbarzyńca). Później dochodzi jeszcze jeden, ale o tym „sza..." (bo to ko... dobra, miało być cicho). I tyle - na początku brakuje niestety porządnego, „czystego" wojownika, a choć po domu Mistrza chodzi jeszcze paladynka, coś nie przejawia ona ochoty na wyruszenie z nami. O ile jednak wybór giermków zmalał, o tyle mamy tu nieco większy wpływ na ich zachowanie się. Po pierwsze, wygląd w ich ekwipunek, a co za tym idzie - można zmieniać ich pancerz oraz uzbrojenie. Po drugie, można zmieniać ich program treningu, dzięki czemu Dorna rozwijać się będzie jedynie w kapłaństwie, a Xanos - w barbarzyństwie. A po

... śniegi...

Neverwinter Nights vs. Return to Castle Wolfenstein

Oczywiście są to zupełnie różne gry (RPG vs. FPS), ale ze i w jedną, i drugą można grać w Sieci, z ciekawości przejrzałem statystyki dotyczące liczby graczy w nie grających online. I co się okazało? NWN ma mniej więcej dwukrotnie więcej graczy niż konkurent (około 2500 vs. 1200)! I bije tytuły, takie jak: Jedi Knight II, Soldier of Fortune 2, Americas Army: Operations czy Command & Conquer: Generals. Owszem, do niekwestionowanego lidera - Half-Life'a (więcej graczy niż wszystkie pozostałe gry razem wzięte - ponad 66 tysięcy!), czy drugiego na liście Enemy Territory (niemal 2 razy więcej graczy niż NWN) trochę mu brakuje (zajmuje 7 miejsce, a wyprzedzają go jeszcze UT2003, BF1942, MoHAA i Q3A), ale jak na zeszłoroczne RPG wynik to co najmniej dobry!

*za www.gamespy.com, dane z godziny 14.00, 02.07.2003

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Sporo nowych rzeczy!

trzecie, poprawiono nieco AI (wrogów też), ale w porównaniu do dwóch poprzednich zmian tę można określić jako kosmetyczną.

Śnieg i piach

Kolejnym dodatkiem są tu trzy zupełnie nowe zestawy klocków (po polsku zwane tematami graficznymi), z których tworzone są mapy: zimowy, pustynny oraz starożytnych ruin. Przygotowane zostały na równie wysokim poziomie co zestawy z podstawki - to samo można powiedzieć o samych mapach. Tyczy się to zresztą całego dodatku, bo odnosi się to również do potworów (16 zupełnie nowych), dźwięków i muzyki (trochę tego dodano) czy efektów czarów (ponad pięćdziesiąt nowych zaklęć i modlitw). Jedyne, do czego można się nieco przyczepić, to fakt, że engine się już postarzał i z bliska postacie wyglądają tak sobie... Niestety, najwyraźniej Aurorze nie dany będzie równie długi żywot co silnikowi Infinity, na którym tworzono gry przez ponad pięć lat - od Baldur's Gate'a do Icewind Dale II.

A wracając do rzeczy pozytywnych - zmianom uległ także edytor Aurory (na lepsze), do którego dodano np. kreatory przyspieszające najczęściej używane zadania, takie jak choćby tworzenie sklepu. Warto również wspomnieć o tym, jak rozwiązano kwestię grania w sieci - jeśli już sobie ten dodatek zainstalujemy. Zatem tak - jeżeli mamy postać, która wykorzystuje umiejętności z Undrentide'a, możemy grać, gdzie chcemy (a więc także na serwerach NWN). Nie ma również problemu ze wspólnym podróżowaniem postaciami, które zostały stworzone za pomocą podstawowej wersji gry - wszystko będzie OK. Oczywiście gdy stworzymy moduł już po zainstalowaniu Undrentide'a - by weń zagrać, gracze będą potrzebowali dodatku.
Nie ma za to problemu, aby na serwerze Undrentide'a uruchomić moduł NWN - w takim przypadku wymagana będzie jedynie podstawowa wersja gry. Jak widać, zasady są bardzo sensowne i nikt grającego online na siłę do kupna dodatku nie zmusza.

Brać, nie brać?

Dodatek został bardzo dobrze przygotowany, a choć kampania dla pojedynczego gracza jest krótsza od tej z podstawki (około 20-25 godzin grania), jeśli chodzi o dialogi czy ogólnie fabułę, jest równie dobra. Są nawet smaczki, takie jak sprzedawca przypominający sobie halfinga z wielkim czerwonym klejnotem! I co ważne, kampanię można skończyć zarówno po stronie dobra, jak i zła. Ba, zło ma na każdym kroku własne dialogi (zły złodziej może być naprawdę złodziejski!), podobnie zresztą jak i dobro - do tego stopnia, że można okraść czy zabijać niewinnych albo też dawać (bez proszenia) pieniądze uchodźcom, czego w takim stopniu w Neverwinter nie było. Poza tym kampania to wcale nie wszystko - jest tu oczywiście sporo innych ulepszeń, więc jeśli komuś brakuje już pomysłów na nową postać (nowe umiejętności, czary, klasy) czy nową przygodę (trzy nowe zestawy klocków), powinien po dodatek sięgnąć. Obowiązkowe to nie jest, ale jeśli NWN przypadło wam do gustu, Undrentide'a także warto mieć.

I to bardzo.

PS Polska wersja też się oczywiście ukaże - ale niestety dopiero pod koniec wakacji (21 sierpnia)...

PPS A gdyby tak jeszcze jako bonus dodano doń najlepsze mody, byłoby już w ogóle super - zwłaszcza jeśli ktoś nie ma dostępu do Sieci.

Nowa kampania to nie wszystko
- jest tu sporo innych ulepszeń, więc jeśli komuś brakuje już pomysłów na nową postać czy nową przygodę, powinien po ten dodatek sięgnąć.

I bohater po raz kolejny ratujący Świat. Standard, ale mocno wciągający.

Ruiny...

... pustynia...

NOWE SKILLE
Appraise - wycena, czyli za więcej sprzedajesz, za mniej kupujesz
Craft Trap - stworzenie pułapki (z elementów składowych)
Tumble - fikanie koziołków, pozwala uniknąć ataków

NOWE TRAITSY
(10 wybranych z ponad 30, z czego 8 można wziąć tylko na 1 poziomie)

Arcane Defence - +2 do rzutów obronnych przeciw wybranej szkole magii
Blind Fight - dodatkowy rzut na trafienie niewidzialnych lub przy walce w ciemności
Circle Kick - po trafieniu wroga wręcz zyskuje się dodatkowy atak
Dirty Fighting - podobny do ataku z zaskoczenia łotrzyków, ale zadaje 1d4
Extra Music - bard może śpiewać pieśń dodatkowo 4 razy dziennie
Extra Stunning Attacks - dodatkowe trzy ogłuszające ataki dziennie
Improved Initiative - +4 do wszystkich rzutów na inicjatywę
Rapid Reload - daje z kuszy tyle samo ataków, co za pomocą łuku
Spring Attack - poruszanie się w czasie walki nie daje przeciwnikowi ataków
Zen Archery - przy strzelaniu z łuku pozwala korzystać z bonusów mądrości

NOWE KLASY
Arcane Archer - elfi (lub półelfi) łucznik, który poza niesamowitymi zdolnościami strzeleckimi potrafi także zaklinać magię w strzały
Assassin - po prostu niewidoczny i bardzo skuteczny zabójca, którego ataki nie tylko zadają większe obrażenia, ale dodatkowo paraliżują ofiarę
Blackguard - w największym uproszczeniu: ciemny paladyn, straszny w walce, może tworzyć nie umarłych i oczywiście ma bonusy w walce z dobrymi
Shadowdancer - mistrz cieni, który jednak w przeciwieństwie do zabójcy specjalizuje się nie tyle w zabijaniu, co raczej unikaniu ciosów
Harper Scout - w dosłownym tłumaczeniu: zwiadowca Harfiarzy, ma dodatkowe zdolności związane z tą organizacją, ale w przeciwieństwie do pozostałych klas sprawia wrażenie klasy uzupełniającej

8

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PII 450
RAM: 98 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Floodgate/Bioware
Dystrybutor: CD-Projekt

- ⊕ poprawiony ekwipunek giermków
- ⊕ trzy nowe rodzaje lokacji
- ⊕ ulepszony edytor
- ⊕ całkiem przyjemna kampania
- ⊕ nowe umiejętności i klasy
- ⊖ graficznie trochę się już zestarzała
- ⊖ dziwny wybór giermków

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 8

www.nwn.bioware.com

SPY HUNTER

GATUNEK: AKCJA/SAMOCHODOWA

Constanty Foch

Pot ścieka mi po skroni. Jedna dłoń kurczowo trzyma kierownicę. Druga leży pewnie na spuście karabinów zainstalowanych na dachu mojego sportowego bolidu. Gaz cisnę do samej podłogi, bo jeszcze tylko kilka metrów brakuje, by ścigani przeze mnie terroryści znaleźli się w zasięgu luf. 220 kilometrów na godzinę. 240... 250...

Osobiście wolałbym Harleya.

Szpiedzy sprzed lat

Oryginalna gra Spy Hunter ukazała się w 1983 roku, najpierw jako automat do gry na monety, potem w wersjach na komputery domowe i ówczesne konsole (kultowe Atari 2600 i Coleco Vision). Produkcja ta cieszyła się ogromną popularnością i była jednym z największych przebojów firmy Midway, która między innymi dzięki niej (plus zbawienny wpływ serii Mortal Kombat dekadę później) stała się jednym z większych koncernów w branży gier komputerowych. Dziś zagrać można w oryginalnego Spy Hunter na stronie www.midway.com, wybierając zakładkę Play Classic Games – niesamowite, że to, co kiedyś było szczytem komputerowej rozrywki, dziś jest prostą aplikacją Shockwave.

Podczas misji warto wpaść na piwko w mobilnym barze.

Pamiętam, że kiedy grałem na starusieńkim ośmiobitowcu Commodore C-64 w Spy Huntera, w mojej wyobraźni rozgrywały się sceny żywcem przeniesione z najlepszych filmów o tajnych agentach. Gry, jakie wtedy wychodziły, tak właśnie działały na dzieciaki - megapikselowata grafika w uproszczeniu oddawała akcję, resztę więc musiała uzupełniać wyobraźnia. Dziś bardziej pamiętam właśnie to, co mi się wydawało, że widzę na ekranie, niż to, co naprawdę się na nim wyświetlało - dlatego Talisman ma, dla mnie, nadal ultrapłynną animację, Green Beret fotorealistyczną grafikę, a Spy Hunter to tryskająca adrenaliną spod kół jazda najnowocześniejszym samochodem świata...

Nowa wersja Spy Huntera, wydana najpierw, półtorej roku temu, na PlayStation 2, a teraz serwowana także na innych platformach - w tym na PC - nie pozwala niestety rozwinąć wyobraźni. Grafika jest tu już w pełni trójwymiarowa, szczegółowa i nie pozostawia miejsca na „własną interpretację". Czy jednak udało się zachować grywalność pierwowzoru z 1983 roku?

Nie każdy agent to Bond

Oryginalny Spy Hunter sadzał cię za kierownicą samochodu tajnego agenta, który łączył sportową zrywność, elegancko nowoczesną linię i arsenał wystarczający do tego, by zmieść z powierzchni ziemi niejedną iracką ciężarówkę z laboratorium do produkcji broni chemicznej na pace. Z tym tylko, że w Spy Hunterze nie walczyłeś z Irakijczykami, a... właściwie nie wiadomo, gdyż gra nie miała właściwie żadnej fabuły.

Nowa i odświeżona wersja gry już się dorobiła intrygi, ale tak naprawdę równie dobrze mogłoby jej nie być. Historia przedstawiona w intrze i krótkich przerywnikach animowanych wyświetlanych pomiędzy misjami to pełna banałów podróba starych filmów z Bondem w roli głównej. Opowiada o szaleńcu stojącym na czele tajnej organizacji przestępczej Nostra. Chce on, przy użyciu orbitujących wokół Ziemi satelitów, pozbawić świat elektryczności i w ten sposób go zniewolić. Ów szaleniec nie jest jednak zwariowany do końca

- wie, że jeśli ktoś może go powstrzymać, to tylko tajny agent Alec Sects, dysponujący najnowocześniejszą machiną bojową na świecie, samochodem G-6155 Interceptor.

Nazywanie tej bestii samochodem to zresztą spore niedomówienie, jest to bowiem machina, która w razie potrzeby potrafi w mgnieniu oka zamienić się

G-6155 Interceptor

Interceptor już w oryginalnej ośmiobitowej wersji nosił oznaczenie G-6155, które pochodzi od nazwiska projektanta automatu do gry Spy Hunter, George'a Gomeza i daty jego urodzin (6 stycznia 1955 roku). Wzorem dla Interceptora był samochód Chevrolet Camaro Z28 z roku 1983.

W trójwymiarowej wersji gry G-6155 Interceptor potrafi się zamienić w motorówkę, a po otrzymaniu dużych uszkodzeń zrzucić zewnętrzną warstwę pancerza i przybrać formę motocykla/skutera wodnego. Uzbrojony jest standardowo w działko maszynowe i pojemniki wyrzucające za pojazdem plamy oleju; wraz z rozwojem akcji dochodzą kolejne elementy wyposażenia, m.in. samonaprowadzające się rakiety

w motorówkę, a w przypadku zbyt wielkich uszkodzeń zrzucić pancerz i przybrać mniejszą, bardziej zwrotną formę. Wszystko już chyba jasne, prawda? Twoje zadanie to przejęcie kontroli nad bolidem, odpalenie silników i wykonaniu czternastu misji w lokacjach na całym świecie, by powstrzymać megalomańskie zapędy szaleńca.

Dziewczyny lubią palone gumy.

Ścigałka z eksplozjami

Spy Hunter to prosta hybryda ścigałki i strzelaniny – w każdym z etapów pędzisz przed siebie po biegnącej w jedną stronę trasie, po drodze ostrzeliwujesz pojawiających się dokoła ciebie przeciwników, ewentualnie – choć wcale nieobowiązkowo – starasz się nie dewastować zbytnio obiektów cywilnych. Od czasu do czasu natrafiasz na ciężarówkę zaopatrzeniową, na którą możesz wjechać po opuszczonej platformie, odnowić pancerz i uzupełnić amunicję.

To wszystko powinno być znane tym, którzy pamiętają oryginalnego Spy Huntera – do nowej edycji jednak dodano kilka elementów. Poza strzeleniem i destrukcją musisz też czasami aktywować nadajniki satelitarne (wjeżdżając w nie), zostawiać radiowe nadajniki na śledzonych samochodach, które należą do Nostry, eskortować inne pojazdy lub wyjeżdżać z bazy przeciwnika w określonym czasie. Na każdym z etapów masz do wykonania jedno zadanie główne i kilka dodatkowych, co przy dość dużym zróżnicowaniu zadań i lokacji, w których rozgrywane są misje, nie prowadzi do zbyt szybkiego znudzenia rozgrywką.

Od Wenecji do Panamy

Miejsca, jakie odwiedzisz podczas przechodzenia gry, znajdują się właściwie na każdym kontynencie i w każdym punkcie naszego globu. Gra zaczyna się w Niemczech, a kończy w Jordanii. Każda lokacja to - jak już pisałem - prowadząca w jednym kierunku trasa, na której gdzieniegdzie zdarzają się skróty lub alternatywne drogi przejazdu. Podczas zabawy niemal cały czas jedziesz przed siebie – gra co prawda umożliwia zawracanie, ale... Po pierwsze, wykonanie tego manewru wymaga bardzo niewygodnej kombinacji ruchów na klawiaturze (jednoczesne wciśnięcie strzałki w górę i w dół plus kierowanie). A po drugie, nie ma tu czasu na zawracanie, bowiem limity czasu wyznaczone na kolejne misje są niewielkie.

Dość ciekawie rozwiązano kwestię przechodzenia do kolejnych misji, co wymaga zarówno ukończenia misji poprzedniej, jak i wykonania określonej liczby zadań dodatkowych w misjach poprzedzających tę, do której chcesz przejść. Motywuje to do kilkukrotnego przechodzenia danej misji, co znacznie wydłuża żywotność gry. To o tyle ważne, że Spy Hunter to zaledwie 14 misji, z których najdłuższa zajmuje maksymalnie dziewięć minut. Zatem tytuł na półtorej-dwie godziny grania...

Bonusy, bonusiki

Dużo tutaj ukrytych bonusów, jednym z nich jest nawet tryb gry dla wielu graczy (proste wyścigi lub zbiórka porozrzucanych na trasie przedmiotów). Pozostałe bonusy to przede wszystkim zabawa z grafiką, czyli np. dodatkowe kamery, z których możesz śledzić akcję, noktowizor, efekt „rybiego oka" oraz materiały dodatkowe pochodzące bezpośrednio z produkcji gry (filmiki, szkice, modele) i z grą związane (teledysk zespołu Saliva z motywem Spy Huntera, dokumentalny filmik o jego historii i o tym, jak powstawała nowa wersja). Wszystkie te bonusy otwierasz, wykonując zadania misji w maksymalnie wyśrubowanym czasie, określonym dla każdej z nich z osobna. Nie jest to wcale łatwe, tym bardziej że poziomy później są naprawdę trudne i rozbudowane, więc nawet samo ich ukończenie sprawia nie lada problem. Oznacza to, że tylko najlepsi z najlepszych zobaczą wszystkie tajemnice gry – chyba że skorzystacie z nie całkiem uczciwego rozwiązania, jakie znajdziecie w tym numerze CD-Action na stronie 146.

Słaby oprawca

Niestety oprawa graficzna Spy Huntera pozostawia wiele do życzenia. Gra, i owszem, wyglądała całkiem porządnie w swojej wersji na PlayStation 2, wydanej w 2001 roku. Ale od tamtej pory minęły już dwa lata, a PS2 - mimo całej sympatii do tego zacnego sprzętu, ustępuje on pod względem możliwości graficznych najnowszym GeForce'om. Ponadto konwersja na „pieca" wykonana została niezwykle niechlujnie i bez specjalnego zaangażowania. Najbardziej widoczne jest to w teksturach tła – zobaczcie na obrazkach, jak pikselowate są górskie szczyty czy zachmurzone niebo na horyzoncie – ale pozostałe elementy również zdają się płaskie i wykonane w niskiej rozdzielczości, po prostu nieładne. O ile więc kawiarniane stoliki fruwające w powietrzu nad maską twojego samochodu robiły wrażenie na PS2, tak na PC efekt jest dużo słabszy. Ciut lepiej wypada na szczęście oprawa dźwiękowa, głównie za sprawą doskonałego klasycznego utworu „Peter Gunn Theme", stanowiącego temat przewodni gry.

Łowca złapany

Zastanawiające jest to, czemu Midway zdecydowało się wydać Spy Huntera na PC właśnie teraz. Podejrzewam, że może tu chodzić o przygotowanie graczy na Spy Hunter 2, który ma się ukazać jeszcze w tym roku? Zamiar o tyle chybiony, że PC-towa wersja całkiem solidnej na konsolach gry, jest lekko pokryta rdzą i wątpię, by nakręciła posiadaczy blaszaków na dwójkę.

Spy Hunter to prosta hybryda ścigałki i strzelaniny - w każdym z etapów pędzisz przed siebie po biegnącej w jedną stronę trasie, po drodze zaś ostrzeliwujesz pojawiających się dokoła ciebie przeciwników.

6+

WYMAGANIA
Win: XP/2000/ME/98
Procesor: PII 450
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB
Producent: Silverback
Dystrybutor: DreamCatcher

- ⊕ duża grywalność
- ⊕ zróżnicowane poziomy i zadania
- ⊕ dużo fajnych bonusów
- ⊖ przeciętna grafika
- ⊖ gra jest stosunkowo krótka

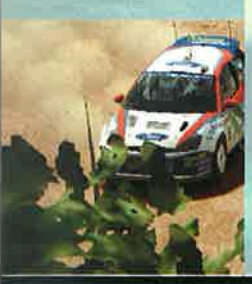
GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 6
AUDIO 7

www.spyhunter.midway.com

GATUNEK: SAMOCHODOWA

Allor

colin mcrae rally 3™



Chwilę po ogólnopolskiej premierze do redakcji dotarło bialutkie pudełko z polską wersją trójki. Oraz – osobno, lecz razem – płytka z Robin Hoodem... Gustowne pudełko – to rozumiem, ale co tu ma do rzeczy Robin???

Ano to, że po wytłoczeniu całego nakładu Colina (i posłaniu go do sklepów) okazało się, że na bardzo wielu komputerach zastosowane zabezpieczenie programu uniemożliwia sensowne granie! W jeden dzień przygotowano jednak patch, płytkę dopchano wspomnianym Robinem i rozesłano do sklepów. Było już wprawdzie po premierze, przez co gracze, którzy kupili grę pierwszego dnia jej sprzedaży, dodatkowej płyty w sklepie już nie otrzymali... Mimo to grę wystarczy zarejestrować, a płyta do nich przybędzie. Zresztą poprawiający ten babol patch znajdziecie na naszym CD w tym numerze (już bez Robina).

Równi i równiejsi

Poza wspomnianą już płytką z patchem oraz Robin Hoodem dostajemy oczywiście trzy płytki z samym Colinem - nieco w stosunku do wersji angielskiej rozszerzonym, bo poza Kuligiem, który wcielił się tu w rolę polskojęzycznego pilota, mamy do wyboru także pilota z wersji angielskiej, Nickiego Grista. Pomysł na piątkę!

Poza tym jeszcze jedna sprawa - w paru miejscach coś się podczas spolszczania pokićkało i słuchając wskazówek pilota, wylatuje się z trasy, bo kierunki jakby nie te... Przypadki te można wprawdzie zliczyć na palcach jednej ręki - ale są. Podobnie jak pozjadane określenia części bonusów, przez co dowiadujemy się, że odkryliśmy miękkie... no właśnie, nie do końca wiadomo co. Wprawdzie na ekranie widać sprężyny zawieszenia, ale tekst kończy się na „miękkości".

WYWIAD Z POLSKIM PILOTEM

Czy miał Pan okazję przejechać kilka OS-ów w Collinie? Jak wrażenia?

Nie mam zbyt wiele wolnego czasu, więc nie gram często. Oczywiście miałem okazję zasiadać czy to przy PlayStation, czy przy komputerze i bawić się z tą grą. Największa frajda jest, gdy do dyspozycji jest kierownica, bo to w pewnym sensie zbliża grę do tego, co dzieje się na odcinkach specjalnych. Gra jest doskonale wykonana, dostarcza dużo frajdy. Najbardziej podoba mi się to, że można wydachować czy zjechać z drogi, a później na nią wrócić. ;) W rzeczywistości bywa niestety troszeczkę inaczej. Choćby dlatego, że w grze mamy jeszcze jedno życie i jeszcze jedno, i kolejne...

Grafika i dźwięki, jakie słychać w trakcie zabawy, są doskonałym przeniesieniem tego, co dzieje się w trakcie jazdy. Jednak CMR3 należy rozpatrywać tylko i wyłącznie jako grę i jako taka wypada bardzo dobrze.

Jeździł Pan przez pewien czas Focusem WRC - Jak wiele brakuje jeszcze symulatorom, by oddać rzeczywiste doznania?

Punkt, do którego miałbym największe zastrzeżenia, to system kierowniczy. W rzeczywistości działa on inaczej. W grze przy ruchu kierownicą nie jest przenoszona siła, jaką przyłoży się do zmiany jej pozycji. Natomiast wrażenie prędkości jest bardzo podobne - patrząc na uciekające drzewa, rolowanie, pękanie przedniej szyby - perfekt i sprawdzone. ;) Hamulce tak samo dobrze pracują, ręczny w zasadzie bardzo podobnie jak w Fordzie Focusie WRC. Fordem jeździłem trzy lata, więc znam ten samochód bardzo dobrze. Focus i w rzeczywistości, i w grze prowadzi się doskonale na nawierzchniach szutrowych, tutaj jest duża zbieżność. Powiedziałbym, że na nawierzchniach asfaltowych trudniej jeździ się w grze niż prawdziwym samochodem.

W wyścigach samochodów turystycznych kierowcy dość często korzystają z symulatorów, by przygotować się do wyścigów - czy może Pan sobie wyobrazić coś podobnego w przypadku rajdów?

Myślę, że bardzo dobrą cechą CMR 3 jest to, iż odcinki, po których jeździmy, są bardzo zbliżone do rzeczywistych. W przypadku rajdów - jeśli w stu procentach zostałaby oddana konfiguracja danego odcinka, można się z takim odcinkiem "opatrzeć". Pewne elementy można skojarzyć z rzeczywistością: charakterystykę trasy, częstotliwość zakrętów, promienie tych zakrętów - to są rzeczy istotne. Taka forma może być jakąś podpowiedzią do późniejszego startu. W tej chwili grafika w grach jest tak daleko zaawansowana, że można odtworzyć każdy element: rzeki, krzaki, hopy, studnie, mosty, nawet ścięte drzewa – tam, gdzie one są. Jeśli ktoś pokusiłby się o tak wierne oddanie trasy, może to służyć jako pomoc. Oczywiście nie można się do tego odnosić w 100%, ale to może dać pogląd na temat danego rajdu. Zresztą w grze jest to zachowane, bo rajd Nowej Zelandii, na którym notabene startowaliśmy w tym roku, faktycznie jest szybki. Ja

KONKURS

Chciecie otrzymać jeden z pięciu egz. gry CMR3 PL z dedykacją od JANUSZA KULIGA?

Nie ma sprawy. Wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

W KTÓRYM ROKU POJAWIŁA SIĘ PIERWSZA CZĘŚĆ GRY COLIN MCRAE RALLY?

Odpowiedź wyślijcie na kartce pocztowej (z dopiskiem COLIN) pod adres redakcji. Konkurs trwa do 5.09.2003.

dowiedziałem się o tym po raz pierwszy właśnie z Colina McRae! I w rzeczywistości okazało się, że tak tam jest - nawierzchnie są gładkie, równe - nie ma dziur. W rajdzie Akropolu i w Colinie - nawierzchnie są nierówne, drogi są bardziej kręte, samochód częściej podskakuje. W grze zostały zachowane cechy charakterystyczne dla każdego rajdu.

Jak się Pan czuje w roli pilota: zazwyczaj to przecież Pan siedzi za kółkiem, słuchając jego głosu?

Boję się jeździć na prawym fotelu. Od czasu do czasu jeżdżę - przede wszystkim do Skandynawii, w której pod okiem prawdziwych mistrzów kierownicy mam okazję siadać na fotelu pilota. Jest to dla mnie piorunujące wrażenie. Jednak praca przy Colinie 3 sprawiła mi dużą frajdę.

I ostatnie, czyli komputery a Kulig: czy na co dzień korzysta Pan z komputera?

Jeśli tak, to do jakich rzeczy wykorzystuje go Pan?

Trudno sobie teraz wyobrazić życie bez komputera. Oczywiście w moim przypadku podstawową funkcją komputera jest ta komunikacyjna. Nie wyobrażam sobie już funkcjonowania bez Internetu. Mój koordynator spędza całe godziny i dnie przed komputerem, przygotowując nasz wyjazd. Za pomocą komputera i Internetu dokonujemy rezerwacji czy zamawiamy części zamienne do samochodu, rezerwujemy wylot, hotel. Można powiedzieć, że 70% czynności podczas przygotowania rajdu wykonuje się za pomocą Internetu, a więc komputera.

7

WYMAGANIA
Win: Win9x/ME/XP
Procesor: PIII600 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Codemasters
Dystrybutor: CD-Projekt

⊕ do wyboru pilot polski i angielski
⊕ bonusowa gra na CD z patchem

⊖ polski pilot parę razy wprowadza nas w błąd
⊖ kilka uciętych tekstów
⊖ problemy z zabezpieczeniem

internet: www.cdpojekt.info

GATUNEK: PLATFORMÓWKA

CormaC

Z pewnością niemal każdy z was oglądał „Shreka", prawda? Nie przepadam za dubbingowanymi filmami i grami (jeśli ktoś regularnie czyta moje teksty, zapewne już to zauważył). Polska wersja „Shreka" zaskoczyła mnie jednak całkowicie - rewelacyjna robota.

Zasługa w tym świetnych aktorów, ale nie tylko - największe oklaski zebrał autor polskich dialogów, pan Bartosz Wierzbięta. Zresztą tłumaczenie „Shreka" jest jednym spośród wielu jego dzieł, wspomnieć należy m.in. „Asteriksa i Obeliksa: Misję Kleopatra", „Potwory i spółkę" oraz kultowe kreskówki, takie jak „Johnny Bravo" oraz „Krowa i Kurczak". Teraz pan Wierzbięta postanowił spróbować własnych sił przy dubbingu gry komputerowej. I oby na próbie sił się nie skończyło. Rayman 3 zdecydowanie zasłużył na takie spolszczenie. Powiem więcej - ta gra wręcz krzyczała o talent pana Wierzbięty. Dialogi cechuje tu dokładnie ta sama kolokwialna lekkość, jaką zachwycał „Shrek". „No co ty, cieciu, nigdy nie grałeś w żadną grę?", „O nie, znowu ten przypał", „I wtedy, zwyczajnie, nie ma przebacz", „Co ty robisz?! Te czerwone tegesy to bonusy - zbieraj je!" - to tylko kilka cytatów z gry, a miałbym chęć przytoczyć genialne dialogi czy monologi w całości.

Oczywiście tłumaczenie nie robiłoby takiego wrażenia, jeśli aktorzy by się nie przyłożyli. Nie mogę jednak o lektorach powiedzieć złego słowa! Pod względem dialogów i udźwiękowienia lokalizacja jest po prostu perfekcyjna. Wręcz prosi się o jeszcze - szkoda, że nie jest to np. przygodówka, w której kwestii mówionych byłoby dużo więcej...

Zawsze jednak musi być jakieś „ale"... Ale tym razem nie ma żadnego, a przynajmniej ja takowego nie znalazłem. W grze nie wyłapałem żadnych literówek czy innych przejawów niechlujstwa (brakujące ogonki, tekst wyłażący z ramek itp.), choć akurat napisy pojawiają się w Raymanie rzadko.

Instrukcję aż przyjemnie wziąć do rąk. Została wydrukowana na kredowym papierze, a kartki mienią się żywymi kolorami. Nie znalazłem w niej żadnych błędów ani nawet pojedynczego źle postawionego przecinka!

Rayman 3 spolszczony został bez miała wzorcowo i to pod każdym względem. Jeśli jeszcze wahacie się, czy zakupić tę grę, serdecznie do tego zachęcam - nie dość, że jest to jedna z najlepszych platformówek, w jakie grałem, to na dodatek polski wydawca odwalił kawał świetnej roboty! Owacja na stojąco dla tych państwa! Mam szczerą nadzieję, że niebawem znów zobaczę nazwisko pana Wierzbięty w instrukcji do gry. Ech, gdyby tak powstało kolejne Monkey Island, byłaby to wymarzona robota dla niego...

9+

WYMAGANIA
Win: Win 98SE/ME/2000/XP
Procesor: PIII 600
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Ubi Soft
Dystrybutor: LEM

⊕ doskonałe tłumaczenie dialogów
⊕ dobre głosy
⊕ śliczna instrukcja

⊖ nie ma, bo po co?

Internet: www.raymanzone.com

GATUNEK: MENADŻER

Championship Manager 4 PL

Od początku miałem mieszane uczucia względem pomysłu spolszczenia CM4.

CormaC

Powiem szczerze, że z ulgą wrócę do wersji anglojęzycznej. Nie dlatego, że polska wersja jest aż tak mocno skopana, tylko ze względu na fakt, iż po wersji oryginalnej poruszam się już odruchowo i intuicyjnie, a grając w rodzimą nierzadko musiałem zaglądać do instrukcji, by sprawdzić znaczenie skrótu, bądź gapiłem się tępym wzrokiem na ekran, szukając opcji, która była tam, gdzie zwykle, ale pod inną – bo przetłumaczoną - nazwą.

Podobnego rodzaju niedopatrzenia znalazłem też, ku mej rozpaczy, w komentarzu meczowym i wiadomościach. Te już sobie wynotowałem (choć może nie wszystkie) i będę bezlitosny. Jedziemy: „i sądzi, że jego zdaniem (...)" (a mógłby sądzić cudzym zdaniem?) – to z wiadomości. Z meczu: „gdzie Gortowski ma" (było coś przed cytowanym fragmentem, ale całość urywała się tam, gdzie cytat skończyłem, więc nigdy nie dowiem się, co ma Gortowski), „sędzia dyktuje wykona rzut wolny" , „2 minut" (a wystarczyło dodać „(y)", by nie było problemu z odmianą), do tego kilka literówek (np. „piłk", „żółta"). Obcięcie zdania w komentarzu meczowym zdarzyło się zresztą nie raz i nie dwa. No i zastanawia mnie brak polskich znaków w nazwiskach naszych piłkarzy. Nie znam procesu tłumaczenia od podszewki i może nie dało się polskich znaków diakrytycznych wprowadzić, ale skoro udało się w nazwach klubów, to chyba w nazwiskach też powinno?

Na plus polskiej wersji należy natomiast zaliczyć to, że została ona zaktualizowana patchem 4.0.4, a jak wiadomo, bez łatki gra się ciężko.

Polska wersja CM4 jest niestety mocno przeciętna, zwłaszcza na tle spolszczeń, które oceniałem ostatnimi czasy. Nie wątpię jednak, że przyjmą ją z otwartymi ramionami wszyscy piłkarscy fani, którzy mieli problem z menedżerami anglojęzycznymi. Może doczekamy się od Cenegi jakiegoś patcha poprawiającego napisy w grze? Swoją drogą, to wielka szkoda, że nie dało się wrzucić do pudełka również oryginalnej wersji CM4 – wtedy każdy byłby szczęśliwy.

PS Na rynku dostępne są dwie wersje gry. Tańsza wydana została w DVD boksie wsuniętym w kartonik (na wzór opakowań czystych kaset wideo), drugą, kolekcjonerską, zapakowano w normalne pudełko, w którym znajduje się dodatkowo piłeczka antystresowa. Niestety, dostałem tę pierwszą wersję i nie mogłem się odstresować po zapoznaniu się z tłumaczeniem mojej gry wszech czasów.

Z pewną taką nieśmiałością

Poza tym jak przy sprawdzaniu tekstu instrukcji można nie zauważyć, że słowo „zarząd" niemal wszędzie występuje w rodzaju żeńskim (np. „zarząd nie jest od tego, by można było od niej wiele żądać")?! To był przykład niedopatrzenia, teraz będzie przykład niezręcznego tłumaczenia: „możesz spersonalizować swoją postać menedżera, nadając nazwę ulubionemu klubowi, (...)". Jestem pewien, że w oryginale w drugiej części zdania było coś w stylu „by naming your favourite club" – czasownik „name" oznacza nie tylko „nadawanie nazwy", ale również „wymienianie", które to słowo zdecydowanie lepiej pasuje do kontekstu. Jest takich smaczków trochę więcej, ale nie wymienią ich wszystkich, bo obiecałem, że będę mniej wredny. No dobra, tak naprawdę to wypadły mi zakładki z zaznaczonymi błędami, a nie mam już siły po raz kolejny czytać 64 stron instrukcji pisanej małą czcionką ;). Tak czy owak instrukcja, choć treściwa i wielce przydatna (nawet tym, którzy grali we wcześniejsze odsłony CM), jest nieco niedorobiona.

5+

WYMAGANIA
Win 98/XP
Procesor: PIII 600
RAM: 64 MB
Akceleratory: nie trzeba

Producent: Sports Interactive
Dystrybutor: Cenega Poland

⊕ dla niektórych to, że w ogóle jest
⊕ najnowsza wersja gry

⊖ wpadki w instrukcji
⊖ babole w tekstach z gry, zwłaszcza z meczu (np. ucięte zdania)
⊖ brak polskich liter w nazwiskach piłkarzy

www.championshipmanager.co.uk

Okiem Elda

Tragedia! Oj, coś chyba szefostwo Cenegi nie przeczytało moich wypocin na temat „spolszczenia" NHL 2003 i za kolejną sportówkę wziął się znowu ten sam tłumacz – znający angielski, ale niemający wiele wspólnego ze sportem. Potrafię jakoś jeszcze przeboleć błędy w instrukcji czy pompatyczny tekst na pudełku. Jednak błędy w tekstach komentarzy meczowych są po prostu nie do zniesienia. Nie chodzi mi o literówki, ale po prostu o brednie opisujące sytuację. Facet nie zna terminologii! O ile w wersji angielskiej czyta się te teksty z przyjemnością, tu przeżywam istną gehennę. Czy takim wielkim poświęceniem jest obejrzeć w środku tygodnia ze dwa mecze Ligi Mistrzów i zapisać sobie kilka piłkarskich zwrotów? Panowie nie możemy tolerować takich „lokalizacji", bo przez to tracą tylko gracze, którym odbiera się całą radość z gry.

MOJA OCENA: 2

CZYTELNICY NADESŁALI >>

VETO!

MASZ PRAWO

1. Nie zgodzić się z recenzją danej gry w NAJNOWSZYM CDA.
2. Uzasadnić, dlaczego się nie zgadzasz (maks. 2000 znaków).
3. Przesłać to do nas e-mailem lub na dyskietce.
4. Wszystko, co napiszesz, może być wydrukowane :)

Noty końcowe. Szlag mnie trafia, jak na nie patrzę. Z całym szacunkiem dla Qn'ika, Ghosta i Allora, ale, na Allacha, co to ma kurdę być?!

PLUSY. Walka jest chyba największym plusem EtM, to prawda. Ale nie jest jedynym! Zapomnieliście, drodzy recenzenci, o innych walorach gry, które - przypominam - podobały się wam? Myślicie, że zachęciliście kogokolwiek (oczywiście prócz zagorzałych fanów przeróżnych nosomiazgów i kościołamów typu Wmordal Combat) do bliższego zapoznania się z tym najnowszym produktem Shiny Entertainment? Bo mnie osobiście trzy wymienione plusy, czyli walka!, walka!!, WALKA!!! - dały jedynie głęboki niedosyt, zażenowanie i co najgorsze, bardzo smutne poczucie, że gra została skrzywdzona. Może nie z premedytacją, ale jednak.

MINUSY. GRAFIKA. Zgadzam się w pełni z autorami recenzji, że nie jest ona najwyższych lotów i rzeczywiście mogłaby być lepsza. Tylko, jakby się zastanowić, komu tak naprawdę to przeszkadza? Mimo wszystko chyba nie jest tak, że niedopracowanie graficzne EtM kolą tak perfidnie i okrutnie w oczy, czyż nie?

SPODZIEWALIŚMY SIĘ CZEGOŚ LEPSZEGO... Eee... co? Od kiedy to osobisty zawód co do oczekiwanej gry jest jej minusem? Ludzie, trochę profesjonalizmu (i obiektywizmu przy okazji). Proszę...

Exxon

POSTAL

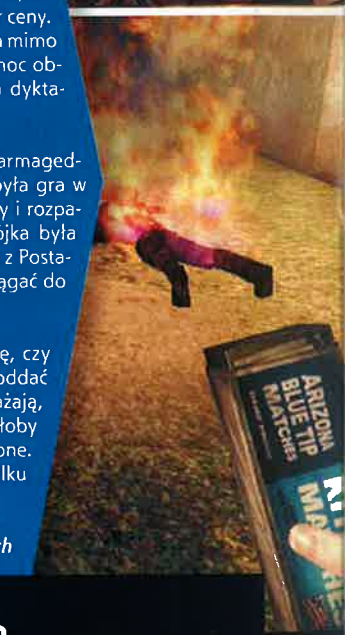
5/10 dla tej gry to zwykła pomyłka. Jedyne bowiem, co można o niej powiedzieć, to to, że jest: głupia, chora i fatalnie wykonana. Cierpi na tym - na przykład, Red Faction 2, który otrzymał ocenę ledwo o 1+ wyższą - a przecież, choć nie jest wspaniały, coś dobrego sobą reprezentuje!

Nie rozumiem, jak może być zabawna gra polegająca na chodzeniu po mieście z łopatą i mordowania tego, co się nawinie? No dobrze... może działa to jako „odstresawiacz"... Tylko że takie produkty zwane są freeware! Ale nie dość, że za Postal 2 się płaci, to by chociaż w połowie wart był ceny. Nie, nic z tego. Grafika przypomina czasy Half-Life'a, a mimo to wymagania sprzętowe spijają z komputera całą moc obliczeniową. Dźwięk - jak z koncertu nagranego na dyktafon...

Pamiętam, że wiele czasu grałem w pierwszego Carmageddona - ale wcale nie dla rozjeżdżania ludzi! To była gra w pewien sposób nowatorska - świetna fizyka jazdy i rozpadające się samochody - to było coś. Lecz dwójka była ogromnym krokiem w tył - wiało nudą. Tak jest z Postalem. Brutalność, która tak naprawdę ma przyciągać do tej gry, wcale nie jest śmieszna - jest żałosna.

Żałośni są także twórcy gry. Zastanawiam się, czy nie należałoby ich zdzielić łopatą. A może oddać mocz na drzwi ich „firmy"? Przecież sami uważają, że to zabawne... Według mnie, Postala należałoby w ogóle zignorować albo zesłać do Kaszanka Zone. Takiego kiczu moje oczy nie widziały już od kilku lat. Dink Smallwood to przy tym arcydzieło!

Marmach



BloodRayne

BloodRayne jest wyrafinowane jak cios młotkiem w łeb. Przez całą grę chodzimy i patroszymy jakichś wymoczków, od czasu do czasu natrafiając na przypadek wymagający użycia a) większej ilości ciosów lub b)(rzadziej) taktyki. Niekiedy wymoczki mają na wyposażeniu zabawki skorokulomiotne, którymi usiłują przerobić nas na sito i dwa durszlaki. Czasem też jeden wymoczek, niczym matrioszka, kryje w środku drugiego, mniejszego. Jednak Daemici (owe małe wymoczki) twardością dorównują plastelinie.

Czasem będziemy zmuszeni poskakać po platformach albo znaleźć Niezwykle Istotny Przedmiot, raz nawet zasiądziemy za sterami 'Mecha, czeka nas też ucieczka po eksplodującym moście i pościg za robalem. Reszta gry to siekanie, chlastanie i patroszenie hitlerowców, hitlerowców-marionetek, pająków, robali i oślinionych zombiaków. W efekcie grywalność - cztery.

Grafika - bez zarzutu. Dużo polygonów, dużo bajerów, bump-mapping, przyzwoicie chodzi na moim „mutancie" (P3 550, GF4 Ti 4200); postaci rozpadają się aż miło... Osiem, ale z plusem.

Dźwięk - bez zarzutu. Genialne odzywki Rayne (cicho, kochanie... Co pomyślą sąsiedzi?), przyzwoita muzyka i dość „suche" odgłosy strzałów. Siedem.

W sumie daję sześć. Największym wrogiem Rayne nie są naziści ani demony, a zwykła nuda. Chodzimy, kroimy, wysysamy krew, strzelamy, skaczemy, kroimy, wpadamy w rutynę... W dodatku te wampiry wyglądające jak niedorobione kotołaki. BloodRayne nie jest wybitna - chyba że mówimy o wybijaniu zębów. Następna chodzona bijatyka w stylu Oni, z kilkoma dodatkowymi bajerami i ładną grafiką.

Bjorn

KASZANKA ZONE

GATUNEK: FPS

Eternal War
Shadows of Light

Czarny Iwan

John Coronado do tygodni znajdował się w odmiennym stanie świadomości. Jego umysł wypełniały przerażające wizje metalowych klatek, pełznących potworów i grozy tak wielkiej, że John wył ze strachu i rozpaczy. Nasz bohater był już gotowy na najgorsze, gdy rozległ głos: „John? Nazywam się Mike, zostałem przysłany, żeby ci pomóc...”

Tak zaczyna się gra usmażona przez Two Guys Software, kanadyjskie studio, które podjęło się misji wniesienia chrześcijańskiego sztandaru pomiędzy czarne hordy ateistycznych graczy. Bo mniej więcej w ten sposób przedstawiają swoją działalność goście z YGS. W Internecie dostępny jest również wywiad , z którego jasno wynika, że producent mówi głośne NIE niechrześcijańskim grom, na które skazani są wierzący (bowiem nie mają alternatywy w tym zepsutym świecie). Od teraz, dzięki Eternal War, nie będzie konieczne spowiadanie się po każdej sesji z jakimś shooterem. Możecie zafundować sobie namaszczoną przez TGS grę bez obawy, że w kolorowym pudełku siedzi diabeł.

Zginiesz jak amen w pacierzu

Problem w tym – że jednak siedzi. Gra jest bowiem typowym, krwawym jak rzeźnik po robocie shooterem, gdzie nikt nie próbuje błogosławić potworów, ani tym bardziej nawracać na słuszną wiarę przemykających pod ścianą piekielnych cerberów. Swoje przesłanie TGS władowali pomiędzy zbryzgane juchą levele w postaci dialogu umęczonej duszy Johna z jego zbawicielem Mike'em. Są to teksty dotykające istoty wiary, pytania o miłość Boga, itd. I tutaj to już przestaje robić się śmiesznie, bo temat ten dotyczy w mniejszym lub większym stopniu każdego z nas, a owa gra komputerowa nie jest dobrą platformą do stawiania TAKICH pytań i dawania na nie odpowiedzi – bez popadania niezamierzoną groteskę.

Wszystkie dzieci Lucyfera

Musze przyznać, że gdzieś około 96 roku, Eternal War miałby szansę stać się hitem. Potworów jest sporo, zdychają bardzo widowiskowo. Katakumby, po których biega nasze wcielenie łaski i dobroci, są równie mroczne jak te z Heretica czy Quake. Wszyscy przeciwnicy to wręcz klasyczne maszkarony w rodzaju zmutowanych wilkołaków, okutych w stal umarłych rycerzy, wielorękich cyklopów i innych bestii nieokreślonego pochodzenia. Strzela toto, gryzie, rzuca zielonymi glutami, błyska światełkami, itd. Wrogowie idą na żywioł, czyli nie patrzą na rany i straty. Kiedy zostają uziemieni, nie mają nawet czasu się zdziwić, bowiem znikają jak kamfora. Cóż, to tylko chore wizje umysłu Johna Coronado, dlatego trzeba im wybaczyć.

Czterech jeźdźców Apokalipsy

Arsenał Mike'a składa się z broni magicznych (ładowanych maną) i klasycznych. Podstawa to krótki nóż i kusza. Kolejne to przede wszystkim różnego rodzaju „rączki”. Każda z tych rączek serwuje inny rodzaj gwałtownej śmierci. Grom z jasnego nieba, niebieskie, jakby lodowe pociski, zielona struga czegoś bardzo toksycznego. Jest też wielgaśny, złoty miecz, który zabija wszystko i wszystkich, ale żeby się nim zamachnąć potrzeba duuzo czasu (który przeciwnicy wykorzystują znacznie efektywniej, ze szkodą dla Mike'a).

Ameryki nie odkryli

Oczywiście najwięcej satysfakcji dostarczają chwilę, gdy się wpadnie na ścianę (ktoś jeszcze pamięta piksele wielkości płyt chodnikowych, które wyłaziły przy zbliżeniach do obiektów?), albo walka twarzą w twarz. Widoczki jak z Commodore 64, dla fanów staroci palce lizać.

PS Zdecydowanie odradzam też uruchamianie jakiegokolwiek źródła dźwięku, bo po wysłuchaniu jazgotu z głośników, małżowiny mogą samoistnie zawiązać się w supeł, a nie wygląda to estetycznie. Ocena ogólna dla Eternal War to zero, ale ponieważ takowej w CDA nie ma, a poza tym należy wybaczać ludziom ich grzechy, stawiam nie do końca zasłużone 1. Amen.

1

WYMAGANIA
Win 9x
Procesor: PII 300 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 64 MB

Producent: Two Guys Software
Dystrybutor: TGS

- ⊕ zabytek klasy 0
- ⊕ duże zaskoczenie po odpaleniu
- ⊕ gra anty-satanistyczna
- ⊖ grafika sprzed dekad
- ⊖ muzyka i dźwięki jak z Commodore 64
- ⊖ pseudoreligijne dywagacje na granicy śmieszności
- ⊖ zero oryginalności

www.twoguyssoftware.com

GATUNEK: WYŚCIGI

Midnight Outlaw
Illegal Street Drag Nitro Edition

Qn`ik

Nie jestem tolerancyjny. Uważam wręcz, że całkowita i bezkrytyczna tolerancja to nic innego, jak pochwała anarchii. Czyli: wbijanie samemu sobie noża w plecy. Stąd też szczerze nie znoszę grup „pasiastej" młodzieży w samochodach tatusiów, z zamontowanymi głośnikami ukradzionymi z wiejskiego wesela.

Po tym „off-topicznym" (pozornie) wstępie przejdę do rzeczy - na moje biurko trafiła gra, która ma ambicje sprzedać się przy okazji wracającej mody na szybkie i tuningowane samochody. Do kin właśnie wchodzi „2 Fast 2 Furious" („Za Szybcy i Za Wściekli"), czyli druga część wręcz kanonicznego filmu dla dresiarstwa wszelkiej maści.

Inspiracje

O ile w „Szybkich i Wściekłych" jakaś tam fabuła sobie zaistniała (notabene - niemalże żywcem wzięta z dobrego „Na Fali" z Keanu Reevesem i Patrickiem Swayze'em), to już w Midnight Outlaw Illegal Street Drag Nitro Edition (hm, długość nazwy gry dobitnie świadczy o jakichś kompleksach autorów... Panie Freud, pan nam to wytłumacz!) o takową nie ma się co troszczyć. To tylko prosta minigierka polegająca na naciskaniu pedału gazu i odpowiednio szybkim zmienianiu biegów.

Refleksje

W tym momencie mógłbym zakończyć pisanie recenzji - bowiem naprawdę MOISDNE nie jest warta większej uwagi. Z kilku jednak powodów będę kontynuował wylewanie żali: po pierwsze, wbijają nam do głów, że należy uzasadniać swe opinie. Po drugie - niedługo czeka mnie leczenie kanałowe zęba, co nie nastraja mnie zbyt optymistycznie do świata, a dzięki tej recenzji mogę wylać część żółci. Inna rzecz, że po kilku godzinach spędzonych z tą grą wizyta u stomatologa wydaje się przeżyciem radosnym niczym wakacje spędzone na werandzie (o ile Weranda nie ma nic przeciwko).

Podsumowanie

Po odpaleniu gry i kliknięciu „quick race" trochę się zdziwiłem. Nie zdążyłem się nawet rozpędzić, a już było po wyścigu. Nic dziwnego - każda jazda trwa od ośmiu do kilkunastu... sekund! (To zależy od prędkości, jaką osiągają wozy.) Wyścigi odbywają się na prostych odcinkach w czterech sceneriach - o trzech różnych porach doby (o zmierzchu, północy i najlepiej płatnym, ze względu na ryzyko złapania przez policję, poranku). Gdy jeszcze dodam, że za każde zwycięstwo gracz dostaje pieniądze, za które może dokupić sobie dodatkowe bajery do samochodu (o jednym z nich więcej za chwilę) lub w ogóle nową brykę, których jest dziesięć - będziecie mieli pełny obraz gry. Niczym więcej pochwalić się ona nie może...

Dres sim

Nie tracąc miejsca na bardziej szczegółowe opisywanie rozgrywki, wspomnę o jednym z upgrade'ów, który mnie po prostu rozbroił. Otóż, aby zwiększyć respekt budzony przez gracza, może on dokupić do samochodu odtwarzacz CD. Żałuję, że tego typu elementów nie ma więcej - gdyby tak było, mielibyśmy po raz pierwszy do czynienia z symulatorem dresiarza!

Palenie opon to chleb niepowszedni. Dokupienie boosta trochę kosztuje.

Niech nie zmylą was widoczne na drodze zakręty - w tej grze skręcanie gdziekolwiek jest wręcz niewskazane.

Silnik gry

Oprawa i engine Midnight Outlaw są dla mnie zagadką. Testowałem grę na dwóch komputerach - gdyż na Athlonie 2000XP z Radeonem 8500 po prostu w sensownych detalach nie dało się grać! Patrząc na bardzo prostą grafikę i zupełne nieskomplikowanie rozgrywki (o jakimkolwiek modelu fizycznym jazdy nie można nawet marzyć - jeśli przez przypadek użyjemy kierownicy, to samochód może zacząć zachowywać się tak, jak kauczukowa piłka podczas trzęsienia ziemi), podziwiam autorów, którzy potrafili aż tak spartaczyć engine i kod. Na „pocieszenie" powiem, że gra nie sprawiała już problemów, gdy odpaliłem ją na Athlonie 2200, 1 GB RAM i GeForce'ie 4Ti. A szkoda, bo byłby to istny ewenement.

Kup już dziś!

Naprawdę warto! Pomyśl: gra jest tańsza od pary spodni, ba, za kwotę, którą na nią wydasz, nie kupiłbyś nawet jednego buta Adidasa. A przejechać się bryką z azotowym doładowaniem i pokazać jakiemuś mięczakowi, że twój samochód jest większy i szybszy... Bezcenne! Obawiam się jednak, że żaden polski dystrybutor nie odważy się rozprowadzić MOISDNE w Polsce (wysyłkowo trzeba za nią zapłacić 20 zielonych plus koszty przesyłki). A jeśli tak - życzę udanych łowów. Sezon na frajera rozpoczął się już wraz z premierą 2 Fast 2 Furious, 20 czerwca tego roku...

Marzenie każdego trójpaskowca.

1

WYMAGANIA
Win: 9x/ME/XP
Procesor: PII 400 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 8 MB

Producent: Canopy Games
Dystrybutor: ValuSoft

⊕ efekt graficzny po użyciu boosta nie straszy

⊖ wszystko inne!

GRYWALNOŚĆ 1
VIDEO 4
AUDIO 3

www.valusoft.com/products

Szybko skasować i wściekle wyrzucić

Vice City

solucji cz. II

Wiesz już, że ukończenie głównego wątku fabularnego gry nie oznacza wcale jej definitywnego końca. Do zaliczenia pozostały misje nieobowiązkowe, te związane z biznesami, misje taksówkarskie, strażackie, policyjne, skoki kaskaderskie, misje Top Fun i inne...

Twój nowy cel w życiu - 100% w statsach. Jeśli życzysz sobie mieć save'a z tym wynikiem...
- zrób wszystkie 21 misji głównego wątku kampanii (1.x-5.x)
- rozkręć wszystkie osiem biznesów (13.x.x)
- zrób wszystkie 19 misji dodatkowych (Avery Carrington, 6.x; Kent Paul i Love Fist, 9.x; Mitch Baker, 10.x; Umberto Robina, 8.x; Auntie Poulet, 7.x; Phil Cassidy, 11.x)
- zrób wszystkie pięć misji telefonicznych (12.x)
- zdobądź wszystkie siedem met
- ukończ na pierwszym miejscu wszystkie 8 wyścigów z „bramkami" (16.x)
- ukończ na pierwszym miejscu wszystkie 6 wyścigów ulicznych z Sunshine Autos
- zalicz wszystkie trzy misje RC (samochodziki na plaży w Vice Point, samoloty na parkingu piętrowym w Vice Point, przy North Point Mall; śmigłowiec na lotnisku Escobar International)
- znajdź wszystkie 100 paczek (mapa)
- zalicz wszystkie 36 skoków kaskaderskich (unique jumps; mapa)
- zalicz wszystkie 35 zadym (rampages; mapa)
- zalicz strzelnicę w Ammu-Nation w Downtown z min. 45 punktami (na pecetach to łatwe...)
- zalicz poziom 12 misji vigilante (gliniarskich, najłatwiej wykonać je za pomocą Huntera)
- zalicz poziom 12 misji paramedica
- zalicz poziom 12 misji straży pożarnej
- zalicz poziom 12 misji dostawcy pizzy
- dostarcz do miejsca przeznaczenia min. 100 klientów w misjach taksówkarskich - niestety w Vice City dostarczenie 100 klientów na miejsce nie daje nic, prócz... zdolności skakania dowolną taksówką; przy odrobinie wprawy możesz przeskoczyć inny samochód
- obrób wszystkie 15 sklepów
- nie używaj cheatów!

W nagrodę otrzymujesz:
200 punktów zdrówka i 200 punktów kamizelki. Nieskończoną ilość amunicji i swoisty insta gib, czyli jeden pocisk = jedna śmierć. Koszulka „Skończyłem Vice City i wszystkim, co dostałem jest ten marny podkoszulek", 3 limo przed Vercetti Mansion oraz... 3 ochroniarzy dostępnych (w cenie 1000 $ za jednego) w Vercetti Mansion, w pomieszczeniu po prawej od wejścia!

I jeszcze jedno: ponoć, jednak uwaga - tylko ponoć, jest gdzieś w grze 101 paczka. Być może jednak to po prostu miejski mit...

UWAGA! GORĄCO!

W Vice City nie musisz się obawiać zablokowania sobie którejś z misji wskutek niewłaściwej kolejności ich wykonywania. Dodatkowo nie znajdziesz strefy natychmiastowej śmierci (jak dzielnica mafii przy bistro Marco w Liberty). Niebezpieczne stają się jedynie Lil' Haiti po ostatniej misji Kubańczyków (Troyan Voodoo; 8.4) i okolice jednostki wojskowej, jawnie wrogie po misji 'Sir, yes Sir!' (2.4). Warto pamiętać, że bezproblemowy dostęp do jednostki wojskowej uzyskujesz po przebraniu się w gliniarski mundur (dostępny na komendzie w Washington Beach po misji No Escape?; 13.7.1).

PIERWSZY DOM

Pierwszą nieruchomością, jaką powinieneś nabyć, jest Elswanko Casa w Vice Point. Znajduje się mniej więcej w centrum Vice City i daje niezły start do większości kluczowych lokacji. Ma pojedynczy garaż i dodatkowy bonus - rugera na dachu.

MOTOCYKLE...

Na ulicach Vice City można zostać przejechanym przez sześć typów jednośladów. Są to:

Faggio - skuter, napęd na przednie koło sprawia, że jest świetny do jazdy na przednim kole (stoppie)

Pizza Boy - skuter, zwykle przy okienku drive-by pizzerni

Sanchez - motocykl crossowy; znakomity, by jeździć po nierównościach, a także bić rekordy jazdy na tylnym kole (wheelie)

PCJ-600 - piekielnie szybki ścigacz; świetny do wheelie, choć widziałem też obrazki ze 173-sekundowym stoppie, zrobionym na PCJ-600...

Freeway - chopper z dowolnego amerykańskiego filmu: drogi, ciężki i stabilny

Angel - chopper z jeszcze szerszą tylną gumą i sakwami w stars'n'stripes, jw.

Motocykle prowadzi się inaczej niż samochody (zwłaszcza podczas i po deszczu). Nie jest łatwo panować nad nimi (ściślej: trudno jest się opanować, by nie wcisnąć do oporu i dodatkowo nie stanąć - NUM9). Warto jednak nauczyć się z nimi żyć w zgodzie, gdyż oferowana przez nie możliwość strzelania z pistoletu maszynowego w przód jest nieoceniona w większości misji pościgowych (np. Recruitment Drive, 13.6.1)

...I ŚMIGŁOWCE

Podobnie - pokochaj je. Zdaję sobie świetnie sprawę z tego, że kombo klawiatura - mysz nadaje się do sterowania nimi nieporównywalnie gorzej niż Dual Shock z PS2, jednak przy odrobinie wprawy również na pecetach „wiropłaty" szybko się okazują najlepszym przyjacielem ambitnego przestępcy.

W Vice City natknąć się możesz na cztery typy śmigłowców.

Maverick (w tym także jego odmiana policyjna) - masz go na dachu Vercetti Mansion na Starfish Island i Hyman Condos w Downtown. Także policyjny na dachu komendy w Downtown, telewizyjny - na dachu VCN w Downtown

Sparrow - mały, z kulistym kokpitem. Za jego pomocą wykonujesz „tory przeszkód". Znajdziesz je - patrz: 16.5-16.8

Uwaga!

Zajęcie miejsca w Sparrowie równoznaczne jest z rozpoczęciem wyścigu z czasem i punktami kontrolnymi rozrzuconymi po mieście.

Sea sparrow - wersja wodna powyższego; dostępny na lądowisku w pobliżu basenów przy Vercetti Mansion w nagrodę za 80 paczek.

Hunter - apache z karabinami maszynowymi i rakietami nakierowywanymi; idealny, by zaliczać misje vigilante; niestety dostępny dopiero po zebraniu 100 paczek lub ukończeniu misji 'Keep your friends close' w bazie wojskowej nieopodal Escobar International oraz - po zebraniu 100 paczek i ukończeniu 'Keep your friends close' na lądowisku przy domu w południowej części Ocean Beach (tym skrytym w zieleni).

Dodatkowo możesz latać Skimmerem - hydrolotem zaparkowanym (od misji Dildo Dodo; 13.6.2) przy pomoście nieopodal studia filmowego na Prawn.

6. Avery Carrington

6.1 FOUR IRON (500 $)

poziom trudności: 2/10

Jedź do sklepu Jocksport w Vice Point, by przybrać tożsamość przeciętnego golfiarza z brzuszkiem. Następnie jedź (płyń, leć) do klubu golfowego Leaf Links. Bramka, którą musisz pokonać, by dostać się na pole golfowe - pozbawi cię każdej broni (prócz tej z kategorii walki wręcz), więc zaparkuj samochód przy ogrodzeniu klubu po lewej stronie budynku wejściowego i przeskocz na jego teren, zachowując wszystką broń. Cel znajduje się na platformie nad wodą. Wykończ go i jego ochroniarzy w dowolnie brutalny sposób.

Możesz także jechać na drugą stronę kanału i zastrzelić go z broni dalekiego zasięgu - snajperki. Inne sposoby, wymagające jednak dostępu przynajmniej do łodzi - polegają na wejściu na teren klubu drogą wodną lub powietrzną, tym samym - z całą dostępną bronią.

6.2 DEMOLITION MAN (1000 $)

poziom trudności: 6/10

Najprawdopodobniej będzie to pierwsze zetknięcie się ze śmigłowcami. Pech, że ten tu to zaledwie model - zabawka, która prowadzi się znacznie gorzej niż te naturalnych rozmiarów. Dlatego też pierwszą próbę poświęć na trening w kierowaniu śmigłowcem i ogólnie ujęty rekonesans - zwłaszcza w budynku tak, byś wiedział od razu, gdzie szukać klatki schodowej i beczek.

Jedź we wskazane miejsce i wsiądź do ustawionej furgonetki Top Fun. W momencie podniesienia pierwszej z bomb zaczyna być odmierzane 7 minut. Śmigłowcem zabawką podnieś jedną z bomb i leć na miejsce budowy po drugiej stronie ulicy. Podkładaj ładunki wybuchowe na oznaczonych beczkach (jedyna droga na wyższe piętra budynku wiedzie przez klatkę schodową). Unikaj przy tym atakujących cię budowlańców i pamiętaj przy tym, że łopaty wirnika twojej zabawki są śmiertelną bronią, którą możesz z powodzeniem wykorzystywać przeciw nim.

MISJE NIEOBOWIĄZKOWE

6.3 TWO BIT HIT (2500 $)
poziom trudności: 3/10

Zlecenie dostępne po misjach Demolition Man (6.2) i Phnom Pehn '86 (3.2)

(Tak na marginesie: poznajecie młodego Donaida Love?) Jedź do wskazanego sklepu i przeobraź się w Kubańczyka. Skieruj się do miejsca pogrzebu i skasuj oznaczony cel. Jeśli zdoła dopaść samochodu (karawanu), jedź za nim, unikając wyrzucanych, eksplodujących trumien (natychmiast podpalają samochód); w dogodnych momentach wykorzystuj metodę drive-by. Zaraz po tym, jak dołączy do przodków w niebie, uciekaj z Little Haiti. Zlecenia Auntie Poulet i Umberto Robiny staną przed tobą otworem.

7. auntie poulet

7.1 JUJU SCRAMBLE (1000 $)
poziom trudności: 6/10

Pierwsze zlecenie Auntie Poulet - wiedźmy Juju, jest nadspodziewanie trudne. Sprowadza się do zebrania trzech aktówek, jednak dotarcie do nich w bardzo ograniczonym czasie i przy entuzjastycznie nastawionej do zadania „bliskiego eskortowania" cię policji (2, następnie 4 gwiazdki) jest bardzo trudne.

Jedź we wskazane miejsce jakimś trwałym, odpornym na zderzenia samochodem i ustaw go przy schodkach na dach w taki sposób, by móc ruszyć z piskiem opon w drogę powrotną. Wejdź na dach, podnieś aktówkę i uciekaj po schodach do samochodu. Druga walizka spoczywa na rogu ulic w Little Haiti. Trzecia - w zaułku na pograniczu Little Haiti i Downtown. Natychmiast po zebraniu trzeciej aktówki uciekaj opłotkami w stronę domu Auntie Poulet.

Uwaga!
Wypełnienie zlecenia bardzo ułatwia użycie śmigłowca, pod warunkiem jednak, że nie dasz się aresztować w momencie rozkręcania wirnika...

7.2 BOMBS AWAY! (2000 $)
poziom trudności: 4/10

Jedź we wskazane miejsce i zajmij miejsce w furgonetce Top Fun. Tym razem kierować będziesz zabawkowym samolotem, który przenosić będzie zgoła mało zabawne bomby. Leć nad zatokę, do portu - i w pierwszym nalocie postaraj się zniszczyć którąś z łodzi (najlepiej środkową). Nie musisz się obawiać ucieczki celów, upływu czasu i wyczerpania amunicji, więc nie ryzykuj nadmiernie, gdyż naziemna (i nawodna) ochotnicza obrona przeciwlotnicza wcześniej czy później wstrzeli się w cel, co oznaczać będzie utratę jednego łącznie z trzech samolotów eskadry bombowej.

7.3 DIRTY LICKIN' (5000 $)
poziom trudności: 5/10

Biegnij w kierunku wskazanego magazynu (to tuż obok domku Cioci Poulet) i zażyj pigułę spoczywającą pod schodami. Następnie wejdź po nich na dach magazynu i wejdź w różowy znacznik. Zacznij strzelać do Kubańczyków. Zainteresuj się zwłaszcza tym z kataną, gdyż przebija się przez szeregi „hiszans" z potworną skutecznością. Uważaj też na posiłki Kubańczyków - furgonetki, z których wysypie się kilku następnych (s)kubańców. Najprostszą metodą jest strzelanie w miejsce, w którym wyskakują z samochodu.

8. umberto robina

8.1 STUNT BOAT CHALLENGE (1000 $)
poziom trudności: 4/10

Udowodnienie Umberto, że masz 'big cojones' sprowadzać się będzie do zaliczenia kursu motorówką. Sterowanie nimi może być początkowo trudne, jednak jeśli nauczysz się, że skręca się, delikatnie dozując gaz, a nie ciśnąc go do dechy - nie powinieneś mieć problemów. Z wyjątkiem tego może, że już na trasie musisz idealnie wchodzić w wyskocznie, dzięki którym sięgniesz po wyżej zawieszone punkty kontrolne; w przypadku konieczności zawracania po prostu braknie ci czasu na dokończenie wyścigu. Uważaj też, by nie przepłynąć pod innym statkiem - zdarzyło mi się tak raz i mój pasażer niestety nie przeżył tej niezwykłej sztuczki...

8.2 CANNON FODDER (2000 $)
poziom trudności: 6/10

Znajdź czteroosobowy samochód (któraś z taksówek będzie w sam raz) i wróć pod kawiarnię Umberto. Po załadowaniu chłopaków jedź w oznaczone miejsce. Wybiegnij przed twoich homies, przykucnij i wykorzystując jakąś ciężką broń, rozwal samochód blokujący wejście na teren fabryki.

Po krótkim filmiku wykorzystaj snajperkę, by rozprawić się ze strzelcem wyborowym na dachu fabryki i uzbrój się w pistolet maszynowy lub strzelbę. Idź powoli alejką w kierunku bramy i eliminuj pojawiających się Haitańczyków. Za bramą nie próbuj walczyć, lecz pakuj się do stojącej po prawej furgonetki i najszybciej jak możesz, zawracając na ręcznym, uciekaj z tego kotła z powrotem do kawiarni Umberto.

8.3 NAVAL ENGAGEMENT (4000 $)
poziom trudności: 6/10

Wyposaż się w pistolet maszynowy i karabin snajperski (w ostateczności M-4, lub M-16) i skieruj w oznaczone miejsce. Uzbrój się w pistolet maszynowy i najszybciej jak potrafisz, sprawnie operując [L2] i [X], wyeliminuj Haitańczyków na łodziach. Następnie zejdź na ląd i biegnij w stronę muru przed tobą. Przytul się do niego, uzbrój w snajperkę i wyeliminuj wszystkich widocznych wrogów. Przesuwaj się ostrożnie w stronę bramki wiodącej do domu, usuwając czających się w okolicy wrogów (m.in. tego na dachu i tego w drzwiach dworku). Zbierz walizkę leżącą na krytym drewnianym pomoście i biegnij w stronę domu. Po zebraniu drugiej walizki i eksplozji łodzi, którą miałeś zamiar pryskać, biegnij naokoło domu i wskakuj w parkujący tu samochód. Jedź, starając się uciec zdeterminowanym ponad miarę gliniarzom z DEA (4 gwiazdki), wprost do kawiarni Umberto.

8.4 TROJAN VOODOO (10 000 $)
poziom trudności: 5/10

Uwaga!
Zlecenie pojawia się po zaliczeniu Dirty Lickin. Zalecam wykonanie go na samym końcu gry, po odszukaniu wszystkich paczek i zaliczeniu wszystkich skoków oraz zadym, gdyż sprawia, że nie będziesz mieć życia w Lil' Haiti...

Znajdź Voodoo (jeden z nich stoi właściwie zawsze pod domkiem Auntie Poulet), następnie skieruj się we wskazane miejsce. Jedź śladem Kubańczyków do fabryki Hiszans i ustaw się we wskazanym miejscu. Eliminuj przeciwników i pakuj się do budynku. Uzbrój wszystkie trzy bomby (kolejność jest istotna - najlepiej, jako ostatnią uzbroić tę przy drzwiach), stając we wskaźnikach, następnie biegnij, ignorując samochody przez pierwszą bramkę, następnie w prawo - po schodach i po dachu - uciekaj z „gorącego" obszaru.

9. Love Fist

9.1 LOVE JUICE (2000 $)
poziom trudności: 2/10

Uwaga!
Zlecenie dostępne po misji Rub Out.

Znajdź jakiś porządny motocykl (odpuść sobie Faggio, Pizza Boya i Sancheza) i jedź we wskazane miejsce. Kiedy dealer zacznie uciekać, jedź za nim strzelając. Po zebraniu towaru jedź po Mercedes Cortez i w czasie nie przekraczającym limitu półtorej minuty zawieź ją chłopakom z Love Juice.

Po tej misji możliwe się stanie przyjmowanie zleceń Big Mitcha Bakera (10).

9.2 PSYCHO KILLER (4000 $)
poziom trudności: 4/10

Misja nie tyle trudna, co irytująca - polega na tym, by rozwalić uciekającego samochodem psychola. Problem w tym, że limo, którym jedziesz, niezbyt nadaje się do pościgów, w związku z czym możesz mieć problemy z utrzymaniem się na ogonie uciekiniera. Najprostszym sposobem rozwalenia samochodu jest wkomponowanie go w jakiś solidny zaułek lub spowodowanie karambolu, w którym utknie i drive-by. Po wykonaniu zadania śmigaj do garażu Hayman Condos - Love Fist Strech to zbyt łakomy kąsek, by dać mu zniknąć bezpowrotnie...

9.3 PUBLICITY TOUR (8000 $)
poziom trudności: 3/10

Uwaga!
Zlecenie dostępne po wykonaniu Hog Tied.

Pamiętasz Speed? W takim razie już wiesz, czego się trzymać - nie zwalniaj poniżej pewnej szybkości, bo... „bam"! Nie próbuj taranować innych użytkowników ruchu, bo... „bam"! Najprostszą metodą na wykonanie tej misji jest jazda wprost na lotnisko (na skrzyżowaniu za ... skręć w lewo). Po kilku minutach jazdy po pasach startowych i trawnikach bomba zostanie rozbrojona. Zawieź chłopaków na koncert.

10. Mitch Baker

10.1 ALLOY WHEELS OF STEEL (1000 $)
poziom trudności: 2/10

Weź Angela stojącego przed klubem i pokaż chłopakom, ile prawdy jest w twierdzeniu „wolniej jedziesz, dalej zajedziesz". Sam wyścig jest zaskakująco prosty, gdyż twoi rywale mają miły zwyczaj wykładania się na zakrętach i taranowania innych użytkowników dróg.

10.2 MESSING WITH THE MAN (2000 $)
poziom trudności: 2/10

Udowodnienie światu, jak bardzo pasujesz do grona agresywnych frustratów, jest zaskakująco proste, o ile pamiętasz o tym drobnym triku z save'em czyszczącym wanted level. Zgromadź kilka granatów (znajdziesz je w restauracji... nieopodal Hayman Condo) i kup szopę - punkt save'ujący - niedaleko klubu Mitcha. Następnie, już po rozpoczęciu misji, wejdź po schodkach na dach domu z szopą i zacznij strzelać w przejeżdżające samochody. Kiedy pojawią się porządkowi, zacznij zrzucać granaty. Zestrzel jeszcze śmigłowiec, co powinno ostatecznie wypełnić miernik chaosu, i biegnij do szopy, by zapisać stan gry. Natychmiast po tym wczytaj zapisany przed chwilą stan gry, by cieszyć się czystym niebem i kontem...

10.3 HOG TIED (4000 $)
poziom trudności: 6/10

Zadanie odzyskania motocykla Big Mitcha jest nieco skomplikowane, by próbować przejść je wg planu wyznaczonego przez twórców. Nie próbuj więc szukać motocykla - znajdź śmigłowiec (policyjny na dachu komendy lub twój na dachu Hayman Condos - obydwa w Downtown) i leć w oznaczone miejsce - na podwórze za sklepem Ammu-Nation w Downtown. Wyląduj na niewielkim garażu pośrodku i z góry zastrzel obydwu strażników. Zeskocz, wyeliminuj nadbiegających i wskakuj na motor. Jedź w prawo i następnie, tuż przy murze - w prawo. Skorzystaj z rampy, aby wydostać się na ulicę i znikaj, jadąc przez cały czas chodnikami, następnie - terenami przy plaży do klubu Mitcha.

11. Phil Cassidy („P" na mapie)

11.1 GUN RUNNER (2000 $)
poziom trudności: 5/10

Zlecenie dostępne po wykonaniu The Job (13.7.4).

Po rozmowie z Philem weź jego patriota (stoi w hangarze) lub dowolny inny w miarę wytrzymały pojazd i skieruj się we wskazane miejsce. Stosując metodę drive-by, zniszcz półciężarówki z chłopakami robiącymi konkurencję dla Phila i pozbieraj porzuconą przez nich broń (problemem jest to, że zwykle musisz zastąpić broń lepszą bronią gorszą). Nie walcz też z samobójcami na Faggio - każdy z nich jest wprawdzie wart 100$, jednak nadużywanie broni palnej szybko wzbudzi niechęć miejskiej policji. I jeszcze jedno - kiedy zauważysz ciemny dym nad maską, nie wahaj się ani chwili z opuszczeniem samochodu - śmierć w płomieniach jest bolesna, powtarzanie niemal ukończonej wcześniej misji od nowa - jeszcze bardziej.

11.1 BOOMSHINE SAIGON (5000 $)
poziom trudności: 3/10

Jedna z najciekawszych misji polegających na przejechaniu z punktu A do punktu B i następnie C. Smaczku całości dodaje efekt upojenia alkoholowego, jakiemu podlega Tommy-kierowca, i ostro krwawiący Phil. Jedź, starając się nie wpadać zanadto w innych użytkowników dróg publicznych - do szpitala, następnie do chirurga wojskowego w Little Havana.

Uwaga!
Po misji Phil's Place zmieni się w sklep z ciężką bronią.

12. Misje telefoniczne (płatne zabójstwa)

Swoją drogą, tylko ja tak mam, czy głos w słuchawce przypomina Kobayashiego - prawą rękę Kaisera Sose z „Podejrzanych"?

12.1 ROAD KILL (500 $)

poziom trudności: 2/10

Zlecenie dostępne po misji Jury Fury (1.4).

Znajdź jakiś szybki samochód lub motocykl, dogoń dostawcę pizzy i zabij go. Tak, to takie proste.

12.2 WASTE A WIFE (2000 $)

poziom trudności: 3/10

Zlecenie dostępne po wykonaniu misji Road Kill (12.1) oraz Mall Shootout (2.2).

Znajdź szybki samochód, jedź we wskazane miejsce i zatrzymaj się w centrum różowego znacznika. Kiedy zobaczysz samochód poszukiwanego celu (Comet, czyli lokalna stara carrera), dogoń go i zdemoluj w klasyczny sposób, tj. taranując go tak, by wyglądało to na wypadek. Po kilku minutach zupełnie przypadkowych nieszczęśliwych wypadków samochód stanie w płomieniach, co oznaczać będzie pełny sukces.

12.3 AUTOCIDE (4000 $)

Zlecenie dostępne po Waste the Wife (12.2) oraz The Fastest Boat (3.3).

poziom trudności: 4/10

Biegnij ulicą, na której stoisz w lewo - do ogródka, tu „Kobayashi" ukrył broń. Tuż przed nim stoi zaparkowany PCJ-600 (jeśli nie - na parkingu przed centrum handlowym znajdziesz kilka szybkich samochodów), który pomoże ci zmieścić się w limicie 9 minut, jakie masz na wykonanie całej serii morderstw. Staraj się przy tym nie wpadać w oko policji, a tym bardziej - nie atakować, nawet przypadkowo, funkcjonariuszy - obstawa, jakiej ci udzielą, skutecznie uniemożliwi wykonanie misji.

Pierwszy z celów pracuje przy billboardzie po drugiej stronie centrum handlowego. Zastrzel go, korzystając ze snajperki i jedź w kolejne wskazane miejsce. Tu niezbędne będzie wykorzystanie zdolności zabijania celów znajdujących w samochodzie. Nie próbuj wjeżdżać na teren DBP Security - zatrzymaj tak, by cię nie zauważył, znajdź miejsce, w którym przez lunetkę widzisz kierowcę zaparkowanego tam securicara i pojedynczym strzałem rozwiąż wszystkie jego życiowe problemy.

Kolejny punkt programu obejmuje dwa cele. Wjedź w uliczkę, w której stoi zaparkowany Bobcat i zastrzel kierowcę samochodu. Jego pasażer, uzbrojony w strzelbę, zaatakuje cię, jednak powinieneś mieć dość czasu, aby kolejnym strzałem wyeliminować stanowione przez niego zagrożenie dla zdrowia i życia.

Piąty cel odpoczywa na łodzi - wejdź na pobliski most i strzałem z dystansu pokonaj przedostatni stopień tej misji. Ostatni cel - motocyklista PCJ-600, krąży bez celu po mieście. Znajdź go i wykorzystując zdolność strzelania z pistoletu maszynowego w trakcie jazdy, wymaż z powierzchni tego świata.

12.4 CHECK OUT AT THE CHECK IN (8000 $)

poziom trudności: 4/10

Zlecenie dostępne po wykonaniu misji Autocide (12.3) oraz Shakedown (5.1).

Instrukcje tym razem znajdziesz na terenie terminalu Escobar Airport. Znajdź śmigłowiec, wyląduj na skwerku przed terminalem i nie przejmując się tym, że cała twoja broń pozostała na chodniku przed budynkiem, wejdź do budynku. W środku znajdziesz karabin snajperski, którym dokonasz podwójnego morderstwa. Podnieś go i idź w kierunku celu, jednak nie w chwili gdy zauważysz, że „pasek zauważalności" na ekranie zaczyna się wypełniać - zatrzymaj się. Przez lunetkę obserwuj kobietę, która wskaże cel. Pojedynczymi strzałami wyeliminuj mężczyznę i jego ochroniarza, podnieś leżącą przy trupie aktówkę i uciekaj na ulicę. Nie zbieraj porzuconej wcześniej broni, tylko zapakuj się do śmigłowca i leć do Ammu-Nation w Downtown. W momencie dotknięcia różowego znacznika misja zakończy się sukcesem. Spokojnie wróć po czekającą przed terminalem broń.

12.5 LOOSE ENDS (16 000 $)

poziom trudności: 2/10

Zlecenie dostępne po wykonaniu misji Shootist (13.7.2)

Skomplikowana misja wymagająca przebicia się przez całe dziesiątki wrogów na tyłach fabryki Cherry Popper. W rzeczywistości wymaga jedynie wyeliminowania ludzi na dachu budynku samej „lodziarni" (tam, gdzie dwie budzące skojarzenia półkule), więc wystarczy jedynie znaleźć śmigłowiec i wylądowaniu tuż obok. Zabij ludzi na dachu, weź aktówkę, wsiądź w podstawionego mavericka i leć na lotnisko. Wyląduj w oznaczonym miejscu, by dopełnić formalności i zakończyć karierę płatnego zabójcy.

13. Biznesy

Uwaga!
Zakup biznesów możliwy jest dopiero po ukończeniu misji Shakedown. Poniższa kolejność nabywania i rozkręcania biznesów to jedynie propozycja.

13.1 CHERRY POPPER ICE CREAM FACTORY

(Little Haiti, naprzeciw mostu łączącego zachodnie Vice City z Starfish Island)

Cena: 20 000 $
Maksymalny dochód dzienny: 3000 $

13.1.1 DISTRIBUTION

poziom trudności: 5/10

Wsiądź do Mr Whoopeego, stojącego w wejściu do fabryczki. Celem zadania jest sprzedanie "lodów" 50 klientom pod rząd. Problemem - fakt, że policja dość szybko orientuje się w prawdziwym charakterze przedsięwzięcia - wzrasta wanted level. Najlepszym, choć nie ukrywam - trochę uciążliwym sposobem ominięcia tego problemu, jest sprzedawanie "lodów" do momentu pojawienia się pierwszej gwiazdki. Następujące po tym natychmiast wyłączenie "dzwoneczków", ucieczka i jeżdżenie w kółko w jakimś odludnym (i od-policyjnym) miejscu. Osobiście całość wykonałem na drodze do centrum, tuż za klubem Mitcha Bakera, jeżdżąc w kółko ulicą i trawnikami nad kanałem i rozglądając bacznie wkoło w trakcie postojów

13.2 KAUFMAN CABS

(żółty budynek w Little Havana, wiedzie doń droga z mostu na Leaf Links Island)

Cena: 40 000 $
Maksymalny dochód dzienny: 5000 $

13.2.1 V.I.P. (1000 $)

poziom trudności: 3/10

Wsiądź do taksówki zaparkowanej w budynku Kaufman Cabs i jedź we wskazane miejsce na Starfish Island (czas - jedna minuta). Po dotarciu na miejsce, zatrąb i... patrz, jak konkurencyjna taksówka zgarnia twojego klienta. Staranuj kilkakrotnie lub ostrzelaj jego taksówkę, przejmij uciekającego w panice V.I.P.-a i jedź na lotnisko, pod budynek terminalu.

13.2.2 FRIENDLY RIVALRY (2000$)

poziom trudności: 3/10

Wykorzystaj metodę drive-by na trzech kolejnych konkurencyjnych taksówkach.

13.2.3 CABMAGEDDON (5000 $)

poziom trudności: 6/10

Jedź do doków, zatrzymaj się we wskazanym miejscu i zatrąb. Po pojawieniu się taksówek konkurencji jedź w pobliże znajdującego się w narożniku dziedzińca garażu 8-Ball i staraj wmanewrować kilku przeciwników w filary. Następnie poruszaj się dokoła, strzelając przez okna w przeciwników. Po wyeliminowaniu ich lub upływie czasu pojawi się finałowy przeciwnik - tygrysi cabbie. Zniszcz go i wykończ jego kierowcę. W przeczekaniu najtrudniejszych chwil w pierwszej części zadania pomóc może wjazd do garażu 8-Ball. W walce z tygrysią taksówką bronią ostatniej szansy może być zamontowana w chwilę wcześniej bomba.

13.3 BOATYARD (DOKI)

Cena: 10 000 $
Maksymalny dochód dzienny: 2000 $

13.3.1 CHECKPOINT CHARLIE
poziom trudności: 8/10

Zajmij miejsce w jednej z dwóch podstawionych motorówek. Od tego momentu będziesz mieć 2 i pół minuty na ukończenie bardzo (!) trudnego kursu po punktach kontrolnych. Na domiar złego niezbędne będzie skorzystanie aż z trzech ramp (trzy punkty zawieszone są w powietrzu). Jeśli miniesz którąś z nich - wczytaj stan gry, aby oszczędzić sobie czasu i nerwów - nie masz szans, by zdążyć, jeśli nie przejdziesz tego fragmentu bezbłędnie.

13.4 POLE POSITION STRIP CLUB (WASHINTON BEACH)

Cena: 30 000 $,
Maksymalny dochód dzienny: 4000 $

13.4.1 POLE POSITION STRIP CLUB
poziom trudności: 1/10

Wejdź do klubu i idź do sal na jego zapleczu. W pierwszej po lewej znajdziesz tancerkę. Odczekaj ok. 6 minut, by stracić 600 $. I to wszystko.

13.5 SUNSHINE AUTO SHOW ROOM

Cena: 50 000$
(budynek na prawo od skrzyżowania dróg do doków i na lotnisko)
Maksymalny dochód dzienny: 1500 $, 4000 $, 6500 $, 9000 $ (w zależności od wypełnionych list poszukiwanych samochodów)

Twoim zadaniem w tym przypadku będzie zebranie łącznie 24 samochodów. Za każdy dostarczony samochód otrzymasz 500 $, za kompletną listę - 20 000 $, zwiększony dochód dzienny (patrz Maksymalny dochód dzienny powyżej) i unikatowy samochód: DeLuxo, Sabre Turbo, Sand Kinga, Hotring Racera.

LISTA I	LISTA II	LISTA III	LISTA IV
Landstalker	Sabre	Cheetah	Voodoo
Idaho	Virgo	Infernus	Cuban Hermes
Esperanto	Sentinel	Banshee	Caddy
Stallion	Stretch	Phoenix	Baggage Handler
Rancher	Washington	Comet	Pizza Boy
Blista Compact	Admiral	Stinger	Mr Whoopee

13.6 FILM STUDIO (POŁUDNIOWA CZĘŚĆ PRAWN ISLAND)

Cena: 60 000 $
Maksymalny dochód dzienny: 7000 $

13.6.1 RECRUITMENT DRIVE (1000 $)
poziom trudności: 4/10

Znajdź motocykl i jedź do Downtown, by spotkać się z Candy Suxxxem. Zabij bandytów wyskakujących z Sentinela „ochroniarza" Candy i jedź za nim, strzelając weń. Kiedy jego samochód zmieni się w kulę ognia, znajdź jakiś czteromiejscowy samochód, wróć po Candy, następnie jedź do pizzerii w Downtown po Mercedes i zawieź obie przyszłe gwiazdy do studia.

13.6.2 DILDO DODO (2000 $)
poziom trudności: 6/10

Weź hydroplan znajdujący się tuż przy studiu i skieruj się do północnej części

miasta. Znajdź pierwszy z niebieskich wskaźników, rozpoczynając rozrzucanie ulotek i skieruj się do stanowiącego jego parę wskaźnika czerwonego. Wysoki poziom trudności zadania polega na tym, że przy skręcie niezbędne jest przytrzymywanie przynajmniej trzech klawiszy - a klawiatury pecetowe mają to do siebie, że lubią się wtedy blokować. Zalecam użycie joysticka.

I jeszcze jedno - po zakończeniu misji hydroplan za studiem stanie się stałym elementem Vice City.

13.6.3 MARTHA'S MUG SHOT (4000 $)
poziom trudności: 3/10

Weź Sparrowa i leć za limuzyną, w której znajduje się Candy. Po dotarciu na miejsce przeznaczenia samochodu - hotelu w Vice City - wyląduj na plaży za hotelem i opuść go, pozostawiając otwarte drzwi (co utrudni mu nagłe i niepożądane zniknięcie). Idź do bocznego wejścia hotelu i wbiegnij na górę. Pstryknij parę fotek Candy i „Marcie" (aparatu używasz tak jak snajperki - prawy klawisz myszy przybliża obraz, lewy - robi zdjęcia) i przygotuj broń. Zejdź po schodach, zwalczając parę agentów FBI, na zewnątrz - uciekaj do śmigłowca. Leć wprost do studia filmowego i nie bawiąc się w delikatne lądowania - przygleb we wskazane miejsce.

13.6.4 G-SPOTLIGHT (7000 $)
poziom trudności: 3/10

Zadanie można wykonać na dwa sposoby. Pierwszy polega na tym, by za pomocą podstawionego PCJ-600 i ramp na dachach pokonać całą drogę do reflektora. Drugi - użyć śmigłowca, by bezstresowo zaklepać każdy punkt, włącznie z ostatnim. W tym drugim przypadku minie cię okazja wykonania trzech unique jumpów.

I jeszcze jedno - jeśli zdecydujesz się na motocykl, po otwarciu drabinki, mniej więcej w połowie „toru przeszkód", zalecany jest powrót na ulice i wymiana nieco zużytego motocykla na nowy. W przeciwnym razie - np. po przedostatnim skoku, twój wysłużony PCJ-600 zmieni się w kulę ognia...

13.7 MALIBU CLUB (VICE POINT)

Cena: 120 000 $
Maksymalny dochód dzienny: 10 000 $

13.7.1 NO ESCAPE? (1000 $)
poziom trudności: 6/10

Przed rozpoczęciem zadania zapisz stan gry, następnie, już po rozmowie z Kenem, jedź na posterunek w Vice City. W budynku skieruj się w prawo - do szatni i stań w oznaczonym miejscu. Po przebraniu się idź po schodach na górę i weź kartę magnetyczną. Zejdź do piwnic posterunku i ustaw wewnątrz różowego znacznika. Przygotuj broń (im cięższa tym lepsza) i uciekaj z posterunku na zewnątrz.

Po lewej stronie od wejścia stoi tuningowany sentinel. Wyeliminuj gliniarzy, którzy mogliby przeszkodzić wam w przedostaniu się do samochodu i - mając pewność, że Cam jest tuż za tobą - wskakuj za kierownicę. Jedź chodnikami (!) w kierunku najbliższego pay-'n'spray. Następnie, już bez ogonów, we wskazane miejsce w Little Havana.

13.7.2 SHOOTIST (2000 $)
poziom trudności: 3/10

Jedź do Downtown i znajdź sklep Ammu-Nation. Na jego zapleczu znajduje się strzelnica. Po rozmowie z Philem zacznij celnie strzelać.

W pierwszej części próby koncentruj się na najbardziej odległym, lecz najlepiej punktowanym celu. W drugiej i trzeciej postaraj się dorzucić jeszcze kilka punktów do puli. Pamiętaj, że runda kończy się wraz z upływem czasu lub wystrzeleniem ostatniego pocisku. Osobiście w pierwszej próbie pecetowej osiągnąłem 101 punktów, więc nie sadzę, by ktokolwiek mógł mieć problemy z zaliczeniem tej misji.

13.7.3 THE DRIVER (3000 $)
poziom trudności: 10/10

Nie, 10/10 to nie pomyłka. The Driver to misja, przez którą wielu, wielu ludzi nigdy nie skończyło Vice City. Zasadza się na wyścigu ulicznym ze świetnym kierowcą dysponującym lepszym samochodem.

Przed misją zapisz stan gry przy Malibu Club. Następnie porozmawiaj z Philem i przygotuj się na krew, pot i łzy.

Hilary jest znakomitym kierowcą. Jedzie tuningowanym sabrem, samochodem o lepszym przyspieszeniu i przyczepności niż twój sentinel. Najbardziej uczciwym sposobem jest jechać za nim całą trasę i „ściąć" zakręt tuż przed mostem - w okolicach przedostatniego punktu kontrolnego. Inne pomysły to uderzyć w jego bok na zakręcie, by wykręcił bączka, zrównać się z nim (sentinel ma większą prędkość maksymalną) i ostrzelać metodą drive-by. Możesz także, choć nie gwarantuję powodzenia, przed wyścigiem ustawić autobus lub ciężarówkę na trasie wyścigu w jakimś newralgicznym punkcie trasy, pozostawić go/ją z otwartymi drzwiami i modlić się, by gra nie skasowała jej przed startem. Co najważniejsze jednak - nie zniechęcaj się niepowodzeniami. Drivera pokonały miliony osób.

13.7.4 THE JOB (50 000 $)
poziom trudności: 6/10

Paskudna misja. Głównie dlatego, że po ataku SWAT-u na obrabiany przez ciebie bank (Corrupto Grande) i pojawieniu się dymu, liczba klatek spada do ok. 2 na sekundę, co w praktyce uniemożliwia celowanie (heh, na pleju nigdy nie było tak źle...).

Jedź we wskazane miejsce, przejdź przez ulicę i ustaw w kolejnym różowym znaczniku. W banku, po efektownym wejściu, biegnij w prawo, po schodach na górę. Wyeliminuj strażników na galeryjce i jedź windą do skarbca (tu kolejny strażnik). Wróć na górę i znajdź gabinet dyrektora (uważaj - po drodze natkniesz się na kolejnych strażników; na szczęście w gabinetach znajdziesz zdrowie i kamizelkę). Wróć z nim do skarbca i wracaj do głównej sali banku, by odeprzeć atak SWAT-u.

Wejdź w znacznik i natychmiast cofnij się w róg sali. Strzelaj do wjeżdżających przez dach specopów, następnie skieruj się do wyjścia.

Po śmierci Hilary'ego wyeliminuj najbliższych napastników i wskakuj w samochód. Jedź po chodniku (!) w prawo, w stronę Sunshine Autos (zetnij drogę przejeżdżając obok domu na wprost mostu), następnie, po przemalowaniu samochodu, we wskazane miejsce.

13.8 PRINT WORKS (LITTLE HAVANA)

Cena: 70 000 $
Maksymalny dochód dzienny: 8000 $

13.8.1 SPILLING THE BEANS (2000 $)
poziom trudności: 5/10

Jedź do portu, przygotuj broń o dużej sile rażenia i atakuj. Biegnij, eliminując napastników, we wskazane miejsce, następnie - już po „rozmowie" - zeskocz przez burtę na nabrzeże (pod trapem znajdziesz serduszko, w bramie domu naprzeciw zaś - kamizelkę kuloodporną). Wskakuj do samochodu i jedź bądź do pobliskiego pay'n'spray, bądź też bezpośrednio do drukarni.

13.8.2 HIT THE COURIER (5000 $)
poziom trudności: 5/10

Jedź do portu i przebij się w okolice lądowania śmigłowca - za hangar. Ostrzelaj lądujący śmigłowiec i zabij kuriera. Weź sztance i uciekaj (własnym samochodem - sentinele są pozamykane) do pay'n'spray.

14. arena - stadion w downtown

Otwarte od 20.00 do 23.59. Oferuje trzy zmieniające się cyklicznie dyscypliny.

14.1 DIRT RING, CZYLI 32 BRAMKI,

jeden sanchez i twoje nerwy, gdy po raz kolejny nie udaje się sięgnąć po bramkę na szczycie piramidki wraków... Na szczęście - nie ogranicza cię nic więcej.

NAGRODY
32 bramki poniżej 5 minut: 50 000 $
32 bramki poniżej 10 minut: 10 000 $
32 bramki powyżej 10 minut: 5000 $

14.2 BLOODRING, CZYLI DESTRUCTION DERBY W CAŁEJ SWEJ BRUTALNOŚCI!

Zbieraj bramki, nie dając się wywrócić. Dobij do 1 minuty, niszcząc przy tym tak wielu przeciwników, jak zdołasz.

NAGRODA

14.3 HOTRING, CZYLI 12-KOŁOWY WYŚCIG SAMOCHODÓW NASCAR.

Zrobienie pierwszego miejsca graniczy z cudem. Na 5 prób (to naprawdę dużo) 2 razy udało mi się zrobić drugie, 2 razy - trzecie, raz zginąłem bodaj na 7 okrążeniu.

Ściga się 6 samochodów i nie widać przeciwwskazań, by przerobić przeciwników w dymiący wrak. Nie wystarczy więc jechać szybko - trzeba jechać bez kolizji, a to po prostu niemożliwe.

Uwaga!
Uszkodzony (dymiący) samochód możesz naprawić w pit-stopie. Postój jednak kosztuje zwykle zwycięstwo.

NAGRODY
(żałosne)
2000 $ za pierwsze miejsce
1000 $ za drugie miejsce
500 $ za trzecie

15. zabawy RC

Zabawę pojazdami na radio rozpoczynasz, zajmując miejsce w furgonetce Top Fun. Znajdziesz je:

15.1 RC BANDIT CAR RACE
poziom trudności: 4/10

W północnej części plaży w Vice Point.

15.2 RC BANDIT PLANE RACE
poziom trudności: 6/10

Na ostatnim poziomie piętrowym parkingu nieopodal North Point Mall. Rada: znajdź joystick...

15.3 RC RAIDER CHECKPOINT
poziom trudności: 7/10

W furgonetce na terenie lotniska, nieopodal budynku terminalu. Bezsprzecznie najtrudniejsze wyzwanie ze wszystkich. Nasza rada: nie spiesz się - to tylko pogarsza i tak fatalną sytuację...

Nagrody za zaliczenie każdej z nich to marne 100 $.

16. Checkpoint Races

16.1 TRIAL BY DIRT

Tor w północnej części Downtown. Przy nim dwa pojazdy - sanchez i landstalker. Wskakuj na motocykl i postaraj się pobić własny poprzedni czas (uwaga na "hiszans" na drugim okrążeniu!)

16.2 TEST TRACK

To samo miejsce, te same warunki, inny pojazd - landstalker.

16.3 PCJ PLAYGROUND

Budynek na wprost Malibu Club, za ulicą. Ścigacz przy ścianie.

16.4 CONE CRAZY

Piętrowy parking nieopodal twojej pierwszej kryjówki (z tyłu Ocean View Hotel). Stallion na najwyższym poziomie.

16.5 OCEAN BEACH SPARROW

Dach różowego budynku za pay'n'spray w Ocean Beach.

16.6 VICE POINT SPARROW

Na trawniku pomiędzy budynkami w Vice Point, na wschód od Leaf Links.

16.7 LITTLE HAITI SPARROW

Na kontenerach w magazynach na wschód od Kaufman Cabs.

16.8. DOWNTOWN SPARROW (UWAGA: DOSTĘPNY DOPIERO PO G-SPOTLIGHT)

Na budynku z białymi schodami w Downtown. Nagrody za zaliczenie każdej z nich to marne 100 $.

Sklepy do obrobienia (zwykle dobrze oznakowane, więc trafisz w nie bez problemu). I jeszcze jedno - przed próbą obrobienia sklepu skołuj mundur policyjny (w szatni na komendzie w Washington Beach, po misji No Escape?). Aż za łatwe, nie?

Corner Store - Vice Point
Dispensary Plus - Vice Point
Jewelry Store - Vice Point
Gash - North Point Mall
Music Store - North Point Mall
Jewelry Store - North Point Mall
Hardware Store - North Point Mall
Bunch of Tools - Washington Beach
Ryton Aide Pharmacy - Little Haiti
Pharmacy - Downtown
Jewelry Store - Downtown
Cafe Robina - Little Havana
Doughnut Shop - Little Havana
Laundromat - Little Havana
Screw This - Little Havana

Tutaj boją się zapuszczać nawet najtwardsi gracze. Tu, gdzie klawiatura czyha, by połamać twoje wątłe palce, kości RAM-u grzechoczą złowrogo, a upiorny blask monitora ma znajomą - niebieską barwę. Tu znalazło wieczny spoczynek tysiące save'ów, przepadły bez wieści setki godzin, a powolne gnicie położyło kres żywotom milionów CD-ROM-ów. Jeżeli się tu znalazłeś - porzuć wszelką nadzieję. Zresztą i tak sama cię opuściła. Witaj w świecie Złych Gier.

Złe gry

Czyli o tym, jak stworzyć grę, która będzie zła

Powyższy tekst może ci się wydać, czytelniku, utrzymany w złym guście. Jeżeli tak jest - prawdopodobnie masz rację. Jednak idealnie pasuje on do tematu tego tekstu. Jak sądzisz – co może nastąpić dalej? Reportaż z cyklu "Seryjne morderstwa a Counter-Strike"? Felieton "Krew, wnętrzności, wyrostek robaczkowy i inne atrakcje Postal 2?". Jeżeli tak – tym razem muszę cię rozczarować. Następne kilka akapitów wypełni tylko skromny... poradnik.

Czy zastanawiałeś się kiedyś, czym jest naprawdę Zła Gra? Cybernetyczny koszmar, binarna zmora, która nie dałaby ci zasnąć w tydzień po deinstalacji? Pozycja absolutnie niegrywalna, wysysająca z gracza ostatnie resztki dobrej woli i wiary w siebie? Naprawdę nigdy o tym nie myślałeś? A przecież masz tyle teorii na temat "gry doskonałej". Tak, mówię o twoim wymarzonym, interaktywnym, miodnym, intuicyjnym Ideale, przy którym Matrix to taka lepsza odmiana Tetrisa. Doskonale wiesz, jak powinna wyglądać Najlepsza Gra Świata. Przyszedł czas, by zastanowić się nad Najgorszą. Wbrew pozorom – napisanie jej to wyzwanie godne najlepszych. Na miano Naprawdę Złej Gry nie zasługują przecież ofiary łamów "Kaszanka Zone" – programy denne, wybrakowane, oparte na amatorskim engine'ie. Sama marność cyfrowego kodu nie wystarczy raczej, by wywołać pianę na ustach nieszczęsnego odbiorcy. (Czasem skutek jest wręcz odwrotny od spodziewanego – patrz silniki Wormsów czy GTA I.) Potrzebne jest coś więcej – to, co jedni nazywają "głupotą programistów", inni "absurdalnym rozwiązaniem", a niektórzy "gwoździem do trumny". Dopiero ten czysto ludzki pierwiastek jest w stanie stworzyć coś, co z czystym sumieniem można nazwać Złą Grą. Kto wie – może to właśnie ty ją napiszesz? Musisz się jednak pospieszyć – dzisiejsi producenci powoli dochodzą już do celu.

Poniższy poradnik został wielokrotnie przetestowany w praktyce, korzystały z niego nawet firmy, takie jak [*] czy [**]. Zawiera podstawowe techniki, które od lat pomagają twórcom gier łamać nawet najbardziej oporne mózgi i serca zawodowych graczy. Autor nie bierze żadnej odpowiedzialności za wykorzystanie jego rad w praktyce. Sadysto amatorze - do dzieła!

Technika pierwsza: labirynt szczegółu

Podobno wszystko, co genialne, jest proste (Tetris?!). Na szczęście jednak nie wszystko musi być genialne. Wielbiciele RPG-ów nie obrażą się raczej np. za konieczność karmienia własnej drużyny i z uśmiechem na ustach zniosą trzy odmienne dyscypliny gotowania. Fani FPP również z reguły nie mają nic przeciwko kilkunastu "strefom trafień" i podobnej ilości dostępnego uzbrojenia. Często w takich szczegółach tkwi siła i klimat gry. Nadszedł jednak czas, by to zmienić. Kiedy do wspomnianych już współczynników "żywieniowych" dojdzie np. umiejętność "obsługa widelca trójzębnego lewą ręką w skali od 1 do 100% oraz trzema technikami specjalnymi" gracz zaczyna czuć się nieswojo. Podobnie trudny jest wybór pomiędzy 24 modelami kałasznikowa, szczególnie gdy "inteligentny system trafień" informuje o potrójnym złamaniu serdecznego palca prawej dłoni. Gracz osaczony przez dziesiątki współczynników, wskaźników i statystyk gubi się i albo ulega manii przeładowczej, albo desperacko próbuje ominąć wykorzystanie I z nich. Odpowiednia "masa krytyczna" szczegółów w grze potrafi skutecznie obrzydzić produkt, jednocześnie maltretując psychikę nabywcy.

Efekty są szczególnie imponujące, gdy całość wabi sensowną tematyką, wykonaniem itd. Jednak przy bliższym kontakcie zalewa odbiorcę efektami (prawdopodobnej) nerwicy natręctw programistów. Pięknym, wręcz klinicznym przykładem "przekombinowania" była gra Robinson's Requiem i jej sequel Deus. Ciekawie zapowiadający się miks RPG z FPP (trochę jak System Shock) okazał się praktycznie niegrywalny z powodu drobnostek, takich jak np. choroby bohatera (przeziębienie, zakażenia, zatrucia, złamania, gangrena!), że o konieczności zażywania witamin czy bandażowaniu nie wspomnę. Taki zabójczy koktajl, połączony ze straszliwym interfejsem (niektórym wskaźnikom kończyły się baterie... oczywiście bardzo trudne do znalezienia), dawał prawdziwą grę-

koszmar. Dobrym przykładem będzie tu też Driver's Education – w założeniu edukacyjny symulator jazdy, obejmujący m.in. zapinanie pasów i spoglądanie w lusterko, a przez to "rozpisany" na pół klawiatury. Kolejnym polem do popisu w tej dziedzinie są rozmaite remake'i, w których stary pomysł zyskuje zazwyczaj nową oprawę, a twórca czuje się zobowiązany do "ulepszenia" zasad. Mistrzostwo w tej klasie należy się zapewne grze Galaga – Destination Earth", w której z kosmiczno-automatowej strzelanki wyszło skomplikowane cudo w 3D, z kilkoma widokami i dziesiątkami możliwości, za to nużące i nad wyraz chaotyczne.

Jak widać – szczegóły i pozornie niewiele znaczące drobiazgi mogą się stać potężną bronią w rękach programisty. Mile widziani niestabilni psychicznie pracoholicy.

Nie jest łatwo zrobić naprawdę złą grę.

Technika druga: save me!

Gracz chce żyć! Mniej więcej tego samego wymaga chociażby od prowadzonej przez siebie postaci. Z drugiej strony – jeżeli ceni on np. wyszukane rozrywki z shotgunem w dłoni czy nieco większe – RTS-owe jatki – szansa przeżycia zazwyczaj nie jest zbyt duża. Miło byłoby także wrócić do własnych postępów w grze, np. sprzed tygodnia, zamiast zaczynać wszystko od nowa. Powyższe powody stały się oczywiście inspiracją dla ludzi, którzy wymyślili opcję 'save game'. Ten zbawienny pomysł (jak każdy inny) może jednak posłużyć także do dręczenia odbiorcy. Czasem wystarczy sam jego... brak. Ilu nieustraszonych marines - klnąc, próbowało po raz n + 1 przebić się przez kolejny poziom (niespatchowanego) Aliens vs. Predator? (Porada dnia - brak save'a w obrębie misji można argumentować realizmem, a to, że cała gra nie ma z nim nic wspólnego, nie powinno ogrywać większej roli.) Fanom AvP jednak nawet takiego rozwiązania pozazdrościć mogli chociażby miłośnicy serii House of The Dead – tylko odpowiednio długi trening pozwalał przejść całą grę za jednym razem, a inaczej - rzecz jasna - się nie dało. Bardzo odkrywcze rozwiązania można też stosować w ramach 'save pointów' – czyli popularnego "zapisu tylko w określonym miejscu". Warto np. zwrócić uwagę na Resident Evil i jego patent z tuszem oraz maszyną do pisania. Kolejną (chyba najbardziej perfidną) techniką "zapisowego" dręczenia graczy są rozmaite błędy "produkowane" przy próbie save'a. Sposób ten należy już właściwie do nieco innej kategorii (patrz: bug'em all), a w wywoływaniu piany na ustach nie ma sobie równych. Jeżeli do tego podczas próby nadpisania nowego save'a na poprzednim "w buraki" idą oba (przykładem osobiste doświadczenia z Falloutem) – istota gnębiona przed monitorem traci wszelką chęć działania. Nie spodziewa się zresztą jeszcze, że za rogiem czyha...

Technika trzecia: bug'em all!

Nikt w sposób racjonalny nie wytłumaczył mechanizmu powstawania tych stworzeń. Podobno jednym z pierwszych była zwykła ćma zaplątana między lampami Bardzo Wiekowego Komputera, jednak postęp techniczny sprowadził je do mniej atrakcyjnej, zerojedynkowej formy. Choć nie do końca oswojone, do gnębienia gracza nadają się wręcz znakomicie. Co więcej, wydawanie kolejnych patchów dostarcza zdrowej i pouczającej rozrywki; nie mówiąc już o pieniądzach, które zapewne zaoszczędziliśmy na beta-testach. Typowe działanie buga sprowadza się oczywiście do wykrzaczenia gry w najmniej oczekiwanym momencie. Mistrzostwo w tej dziedzinie osiągnął niewątpliwie Daggerfall (czarny humor kazał niektórym graczom nazywać go Daggerfaullem lub Buggerfallem), skądinąd świetny "bezdrużynowy" RPG. Warto także "przez pomyłkę" zostawić w grze kilka nieaktywnych opcji i uczynić ją niekompatybilną, np. z pewnymi kartami graficznymi. Zaszczytny tytuł Buga Wszech Czasów należy chyba do dema Myth II, które w pewnych warunkach, przy deinstalacji, mogło dokonać częściowego formatu dysku. Kto da więcej?

Technika czwarta i ostatnia: linia życia

O grze w 100% nieliniowej (jak „Matrix", kinowy oczywiście) możemy chyba na razie jeszcze tylko pomarzyć. Pojawiają się co prawda coraz śmielsze próby, ale często daleko im jeszcze do ideału. Wielu twórców nie chce też po prostu zrezygnować z prowadzenia gracza "za rękę". Dobrze napisany liniowy scenariusz może się zresztą - wbrew pozorom - okazać ogromną zaletą gry. Tytuły, takie jak Sin, Max Payne czy Splinter Cell, mówią tutaj same za siebie. Jednak kiedy scenariusz (i sam sens gry) wymyka się spod kontroli lub jego pisanie powierzymy np. emerytowanemu programiście z kompleksem pac-mana – gracz nie ma żadnych szans. Tym, którzy nie mają czasu ani pomysłu na tego typu chore eksperymenty, pomóc powinno kilka poniższych rad przygotowanych w oparciu o znane tytuły. Po pierwsze – cała intryga zawarta w grze powinna być jednocześnie możliwie szablonowa (warto przed jej pisaniem zagrać np. w Red Alert, Space Invaders czy co tam jeszcze nasze stereotypowe myślenie dyktuje), jednocześnie udając, że chodzi o coś nowego. Najlepszym momentem do prezentacji naszych odkrywczych pomysłów jest oczywiście intro. (Konieczne mogą się okazać długie partie mówione połączone z pokazywaniem przez kilka minut szlachetnej twarzy jakiejś postaci. Brak mimiki może tu stanowić miłą niespodziankę.) W tej dziedzinie gry wzorcowe to m.in. Daikatana, Real War czy Turok 2. Absolutnie karygodne są pomysły rodem z gier Half-Life czy Max Payne, w których gracz może osobiście uczestniczyć w introwych wydarzeniach. Wstęp jest przecież po to, by siedzieć i podziwiać, czyż nie?

Po drugie – dobrze jest zmusić gracza do wykonywania rozmaitych bezsensownych czynności w trakcie rozgrywki. Jeżeli tworzymy przygodówkę, FPP czy TPP, najlatwiej po prostu przegonić go przez kilkanaście lokacji w poszukiwaniu jakiegoś bzdurnego przedmiotu. (Dodatkowe punkty zyskamy, jeżeli tym przedmiotem będzie klucz. Pod żadnym pozorem nie należy stosować rozwiązania z Red Faction, w którym żadne drzwi nie stanowiły przeszkody dla dobrze uzbrojonego żołnierza.) Odpowiedniego uroku dodają też rozmaite przełączniki z cyklu "niewiadomocorobi" oraz (w grach przygodowych) osławiona metoda "użyj wszystkiego na wszystkim". W końcu autor wie lepiej, co jest logiczne, a co nie. Jeżeli pech sprawił, że tworzymy grę (chociażby strategię), w której opisane metody nie są możliwe do zastosowania, trzeba poszukać ambitniejszych rozwiązań. Przykładowo – w RTS-ie 10 identycznych (seek & destroy) misji pod rząd okazuje się zwykle masą krytyczną, szczególnie jeżeli naprawdę "solidnie" przyłożyliśmy się do scenariusza. W pozostałych przypadkach radzę próbować na własną rękę, zaś w przypadku nowych patentów mile widziany kontakt z autorem. Po trzecie – nie należy przesadzać z outrem. Jeżeli ktoś ukończył ostatni poziom/quest/coś w tym stylu, to niby po co mu jeszcze zakończenie? Ideałem byłoby tutaj outro krótkie, w niskiej rozdzielczości i możliwie schematyczne (mile widziane podobieństwo do planszy high score z Tetrisa). Absolutnie nie do pomyślenia jest kilka rożnych zakończeń (po co przemęczać mózg gracza? I tak nie miał lekko z naszym dziełem) czy dostosowywanie outra do stylu naszej gry (porównaj z Fallout 2). Dobrym chwytem jest natomiast nieco "konsolowe" rozwiązanie – przejdź jeszcze raz – zobaczysz resztę filmu/dostaniesz nowy poziom itd. (Shadows of the Empire, Max Payne i wiele innych). Jeżeli nasza gra nie zabiła nas za pierwszym razem, przy drugiej próbie przejścia jej szanse znacząco wzrosną. Ku pognębieniu szczególnie opornych pozostaje natomiast...

Promocja porady gratis!!!

Cóż można powiedzieć na zakończenie? Najlepiej nie mówić nic lub po prostu dołączyć mały Bonus, czyli:

5 Absolutnie Darmowych Rad Dla Twórców Zmęczonych Graczami. Oto i one:

1. Nigdy nie optymalizuj kodu gry! Części i tak ciągle tanieją.

2. Jeżeli gra jest dobra – wypuszczaj w regularnych odstępach jej bliźniacze sequele. Nie przejmuj się engine'em – jest jak wino: im starszy, tym lepszy!

3. Jeżeli np. strategia się dobrze sprzedała – wypuszczaj kolejne gry firmowane jej nazwą, ale dla zmyły zrób z nich np. symulator lotu. Kto jeszcze pamięta sagę X-com?

4. Kup prawa do gry na podstawie dowolnego filmu.

5. Wydaj przynajmniej 6-7 oficjalnych dodatków do każdej gry.
Reszta jest milczeniem.

***Uwaga!**
Nazwy firm oznaczone gwiazdkami zostały usunięte z tekstu na WYRAŹNĄ prośbę zainteresowanych popartą walizeczką zielonych i czerwonym włoskim samochodzikiem sportowym z trzema „r" w nazwie.
Co, mówicie „feee!"? Tak – to Ferrari, zgadliście!

Nie jest łatwo zrobić naprawdę złą grę.

JAK ZOSTAĆ LAMĄ W CIĄGU 24 GODZIN?

PORADNIK

Lama, lamer – osobnik który nie wie, że nie wie, tym samym mniema, iż coś wie, mimo że nie wie

Qualis@box43.pl

Powyższa skąpa definicja bycia Lamą nie oddaje w pełni trudów, obowiązków oraz stresów związanych tym stanem ducha. Lama – to brzmi dumnie! Ileż to osób chciałoby zostać lamerem, ale nie wie dokładnie, jak tego dokonać. Zasypują listami popularne pisma komputerowe, działają aktywnie na gościnnych łamach Usenetu, dręczą znajomych – wszystko na próżno – przewodnika po prostu brak. Chciałbym uprościć sprawę tym wszystkim "wannabe Lama" czytelnikom. Lamerstwo nie jest sprawą prostą, lecz także nie ociera się o szczyty niemożliwości. Jak każda dziedzina ludzkiej aktywności wymaga tylko profesjonalnego podejścia, trochę pracy i wiele, wiele samopoświęcenia. Zatem – drodzy kandydaci do tytułu lamera – do dzieła!

Rzecz pierwsza i najważniejsza – procesor. Trudno być lamą, powiedzmy, na głupim Celeronie 800 czy gorzej, jakimś muzealnym K6III 500 MHz. Zapamiętajmy: lamerstwo wymaga solidnego sprzętu! Mamy do wyboru dwie drogi - jedną ortodoksyjno-lamerską, drugą bardziej awangardową. Wpierw może o odgałęzieniu ortodoksyjnym. Lamer poniżej Athlona 2800+ nie schodzi. Lamą być najlepiej, mając albo nowego Barthona 3000 MHz+ (512kB L2 – ach, jak to brzmi!), albo nowe P4 3.06 MHz (rzecz jasna, w wersji 800 MHz FSB tudzież z HT). Im więcej mocy - tym lepiej, w końcu po coś te komputery wymyślono. By podać jakiś przekonywujący praktyczny przykład – ile startuje windaXP z P43.06 MHz na pokładzie, a ile z takim Duronem 800 MHz...? Ano właśnie! Co bardziej awangardowi lamerzy mogą zdecydować się na kupno, powiedzmy - Athlona 1700+ lub P4 2.4 MHz, by zacząć je podkręcać. Wszakże jest to troszkę problematyczne – o ile nie ma się pod ręką zaprzyjaźnionego sklepu. Awangardowy lamer nie może pracować na procesorze, który NIE jest, powtarzam, NIE jest solidnie podkręcony! Kiedy zatem A1700+ nie daje podciągnąć się do, powiedzmy, A2300+ (FSB co najmniej 180 MHz!), zostaje nam tylko zbluzgać głupie AMD, co to nie potrafi robić już porządnych procesorów i wymienić go na inny egzemplarz (oczywiście numer serii procesorów każda lama wyrecytuje obudzona w środku erotycznego snu!).

Druga ważna sprawa – czyli chipset. Lama nie używa VIA (bo VIA, panie, ma BUG). Lama kupuje Nforce2 (z Full SoundStorm Dolby AC3 DVD Coder/Encoder/Tricoder 5.1 MAX FULL Optic Digital Vibra! Fire Wire). Firmy Asus, rzecz jasna. Chipset z Nforce2 na pokładzie ma wiele zalet, których istnienia każdy lamer powinien być świadom. Przede wszystkim brak wspomnianego BUG-a. BUG ów występuje, kiedy w płytę VIA wsadzić coś firmy Creative. Oczywiście szanujący się lamer nie kupuje nic firmy Creative (ponieważ, panie, Oni są monopolistami i ponieważ napisanie sterownika to robota dla studenta 3 roku informatyki, a oni, panie, ciągle tego nie potrafią...). W każdym razie gdyby teoretycznie włożyć coś firmy Creative w płytę z Nforce2, a czego oczywiście nie włożymy, ale załóżmy, iż włożymy, BUG polegający na zwisaniu tudzież uszkodzenia danych, nie wystąpiłby. Proste. Dlatego NF2 jest lepsze niż VIA. Do innych zalet NF2 należy doliczyć brak potrzeby wgrywania wydawanych co tydzień sterowników 4 w 1 oraz mniejsze zużycie procesora przy odtwarzaniu 128 strumieni mp3 z Winampa. Poza tym w taką płytę możemy włożyć dwie kości pamięci i pracować w trybie Double, co zawsze jest lepsze niż głupi tryb single.

Rzecz trzecia – karta grafiki. Tutaj niestety lamer nie ma wyboru. Jeśli chce porządnie napisać list do Usenetu, nie może przecież podać w sigu czegoś na podobieństwo GF4MX (przecież to jest porażka, a nie karta...). Musi zapomnieć o GFX5200 (bo już gorzej niż porażka to śmierć tej firmy...). Pozostaje albo GFX5800 PRO albo Radeon 9800PRO. Ewentualnie może być coś innego -przejściowego, lecz koniecznie z dopiskiem PRO (panie, Radeon 9000PRO, ma 3Dmarku lepsze wyniki niż model 8500 NonPro u kolegi no i ma, panie, Shadery w DivX'ie!). Będąc lamerem nie od rzeczy jest inwestowanie w nowe technologię typu DirectX 9, polegające na technologii AGPx8, pozwalającej nowym grom, które wyjdą za 5 lat, na korzystanie z wielkiej ilości tekstur na karcie z 256 MB na pokładzie. Nie do pogardzanie jest także analityczne spojrzenie na globalną sytuację rynkową kart graficznych – kto jest prostytutką wśród producentów, kto przegrał wyścig technologiczny (bo jego shadery są o 128 pozycji krótsze niż u innych), no i prawda – wszyscy znamy historię firmy 3dfx...

Całość maszyny gustownie zasilamy zasilaczem 235W no name, co by oszczędzić trochę na rachunkach za ogrzewanie mieszkania.

Rzecz czwarta – system operacyjny. Kiedy maszyna już stoi i buczy potrzebny jest system. Chcąc zostać lamerem – MUSIMY niestety zainstalować system Linux. Bez zainstalowanego Linuksa w ogóle nie mamy co się odzywać w towarzystwie. Bez Linuksa koledzy na nasz widok będą spluwać, żadna dziewczyna nie umówi się z nami na seks na IRC i w ogóle szkoda gadać... Na szczęście poza Linuksem potrzebne nam będą do życia także inne systemy. Oto, jak wygląda konfiguracja porządnego lamera – Win 95 (bo to, panie, pierwsza winda, w której *#$% Bill jeszcze nie namieszał), Win 98 (no, bo wiadomo... panie, gry na tym chodzą najlepiej), Windows Millennium (no, bo tak, to w zasadzie takie pół na pół z Win 2000, więc warto mieć), Win 2000 (no ba! Przecież to jest jedyna winda, która się do czegoś jeszcze nadaje!), Win XP PRO (taa... panie, to winda dla głupich idiotów i teletubisiów... no ale, niektóre gry chodzą na niej lepiej niż na Win 98, a! no i wiadomo - WinXP Home jest do d... bo to przecież Windows Millennium z dodaną nową skórką!) oraz last but not least, jak to mawiają programiści - Linux (no bo... wiadomo... wszystkie serwety na tym chodzą i jest za darmo i ma fajne JĄDRO z obsługą wielu ekstra rzeczy, no i jest konkurencją dla monopolu tego *#$% Billa!). Prawdziwy lamer używa głupiej, monopolistycznej, drogiej (choć pirackiej) windy tylko wtedy, kiedy NAPRAWDĘ MUSI (czyli wtedy kiedy gra w gry, pisze w Wordzie, chodzi po WWW, czyta newsy, słucha Winampa, ściąga coś Kazą, ogląda film, odbiera e-maile, ripuje zedeki) – resztę czasu spędza OBOWIĄZKOWO w Linuksie! No i jak się odpali KDE 3.0 - to te wszystkie teletubisie z Win XP mogą spadać... Dobry lamer z podniesionym czołem przełamuje podwójną schizofrenię cen, z jaką musi się borykać, bowiem lamera obowiązuje prosta, acz surowa, reguła Wyboru Programu do Użycia – pod Linuksem to jest dobre, co jest za darmo, a pod Windą odwrotnie – to jest dobre, co jest drogie. Stąd szalona popularność wśród lam pakietów w stylu Norton System Works czy (zwłaszcza!) Partition Magic (panowie i panie lamy – tutaj wszak nie ma żartów: 8 partycji to nie w kij dmuchał!). Nie od rzeczy są także wersje MS Office Profesional XP 2003 Enterprice Edition, AutoCad 2002 czy jakieś Lightwave'y leżące sobie w zaciszu dysków. Dobry Lamer wie, iż dobry, profesjonalny program mający fontannę tudzież lądowisko dla helikoptera musi słono kosztować. W końcu, jakby nie było to takie dobre, to by nie było tanie, co nie? Na szczęście w Linuksie do poważnego używania systemu wystarczy samo darmowe KDE czy Gnome.

Rzecz piąta i ostatnia już – język. Jako lamer musimy się nauczyć odpowiednio wypowiadać. Grunt to odpowiedni grunt dla naszych wypowiedzi. I tak - miażdżymy laików naszymi badaniami w dziedzinie wydajności. Dla przykładu: moja winda ładuje się w 26 sekund, a twoja aż 35 – stąd wnioskuję, iż twoja płyta główna jest do d.... lub: moja karta osiąga 3000 3DMarków w DX8 oraz 2856 w DX9 - stąd wiem, iż te debile z monopolistycznego M$ znowu dali d.... Nie od rzeczy jest też powoływanie się na solidne, wielce szanowane komputerowe autorytety typu Tom's Hardware Guide czy magazyn "Chip". Warto też cytować znajomych serwisantów ze znajomych sklepów (mój kolega wywalił do kosza całą partię płyt głównych X, no wiesz... za taką cenę.. wiadomo przecież, iż robią je dzieci-niewolnicy na...). Po takim zabiegu laik od razu poczuje się przytłoczony naszym gigantycznym obyciem w tej dziedzinie. Sprawą w zasadzie drugorzędną jest styl wypowiedzi, ale warto zapamiętać sobie złotą regułę lamerstwa - Wątpliwości Mają Tylko Inni! Ktoś, kto się zna – po prostu nie wątpi, nie pyta, nie szuka, nie wnika, nie zna słowa "dlaczego" – ktoś, kto się zna – po prostu Wie, Zionie i Emanuje Wiedzą. Zatem w praktyce bycia lamerem nie warto schodzić z autorytatywnego tonu naszych lamerskich wypowiedzi, bo to tylko ośmieli głupich laików do zadawania niepotrzebnych pytań. Pamiętajcie też, by zawsze grzmieć i zawsze używać osobistych odnośników. I tak przykładowo: ciebie to chyba matka nie kochała, skoro twoje 3dmarki są takie niskie tudzież twoja karta dźwiękowa jak zupełnie idiotyczna albo twoje pamięci nie mają sensu a twój procesor jest kretyński!

Zastosowanie powyższych pięciu prostych reguł zapewni 100% akces do elitarnego klubu lamerów. Niewielu ich jest. Cenią sobie własne towarzystwo. Zazdrośnie strzegą wstępu do klubu. Dlatego trzeba się trochę pomęczyć, aby zostać dobrym lamerem. Ale w końcu chyba gra warta jest świeczki?

Kącik gier na Linuksa

Gry pod Linuksa?! Założę się, że większość czytających te słowa zareaguje w podobny sposób, to jest znakiem zapytania i wykrzyknikiem. Niektórzy być może popukawszy się w czoło, oddalą się w bliżej nieokreślonym kierunku mamrocząc pod nosem jakieś przekleństwa. A jednak! Nie jest to z pewnością obfitość tytułów taka jak w popularnych „okienkach", ale tragedii nie ma (co najwyżej podszyty melancholią dramat ;-)). Rubryka którą widzicie, jest tego najlepszym dowodem. Nie znajdziecie tu gorących, zahaczających o rękoczyny dyskusji o wyższości jednego systemu nad drugim, a jedynie to, co graczy interesuje najbardziej, czyli informacje o grach. Na początek tylko newsy (nie jest tego dużo, ale liczy się jakość przecie, nie?). Tylko, ale z drugiej strony aż, biorąc pod uwagę to, w jakim stopniu tematyka linuksowa gości do tej pory w rodzimej prasie o grach komputerowych. Są to, jak zapewne wiecie, ilości śladowe. Ale jak to powiadają „panta rei" czyli wszystko płynie – nie inaczej jest też w przypadku „Z lotu Pingwina" - wszystko zależy od was. Jeżeli macie jakieś uwagi, prośby, groźby, żądania (i podziękowania), sugestie dotyczące tej rubryki, przesyłajcie je pod mój adres e-mail: lehardi@inetia.pl.

Jarosław „Le Hardi" Kus

Znowu miła niespodzianka ze stajni Garage Games. Tym razem chodzi o dodatek do zręcznościówki zatytułowanej Marble Blast, w której to gracz kierując marmurową kulką musi pokonywać przeróżne przeszkody, najlepiej w jak najkrótszym czasie. A wszystko to na stu bajecznie kolorowych poziomach, poszerzonych obecnie, za sprawą wspomnianego dodatku, o kolejne 28. Oprócz nowych leveli doszły również nowe przeszkadzajki w postaci olbrzymich wentylatorów, trąb powietrznych, min i innego paskudztwa. Jeżeli jesteś gotów stoczyć się, sięgnij po Marble Blast Gold. Wersję demo, również pod Windows i na Maca, znajdziecie na stronie GG.

http://www.garagegames.com

Wstąp do armii, mówili. Poznasz nowe kraje... ale że będzie tyle piasku nie powiedzieli. No to na początek wybierzcie armię amerykańską, czyli America's Army. Udostępniany za darmo „symulator żołnierzy USA" to taki lep na muchy... to jest rekrutów: pograj, zachęć się i zaciągnij się. Ale większość z nas poprzestanie tylko na graniu (co naszym zdaniem jest jak najbardziej zdrową reakcją). Tym razem wirtualnej wojaczce możemy oddać się dzięki Gentoo, a konkretnie nowo powstałej „filii" Gentoo Games. Póki co, GG ma na koncie Gentoo Games CD, czyli płytę zawierającą samouruchamiającą się dystrybucję Gentoo Linux i grę America's Army. Dawno, dawno temu, czyli w drugiej połowie ubiegłego roku, na podobnej zasadzie ukazał się Unreal Tournament 2003 Demo.

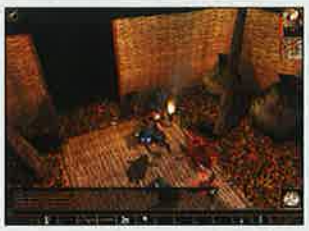
http://linuxnews.pl

Pozostajemy w kręgu MMORPG i – tak jak poprzednio – Linuksa oraz Windows, a to dzięki Black Legacy. Autorzy postawili, co wcale nie dziwi, na wykorzystanie zasad RPG i zapewnienie graczom całkowitej wolności poruszania się i decydowania o losach kierowanej przez siebie postaci. Cenne informacje oraz interesujące fora dyskusyjne znajdują się, ale to już dla nikogo nie powinno być zaskoczeniem, na stronie projektu.

http://www.black-legacy.com/eng/html/

Ukazała się kolejna, oznaczona numerem 0.4.4 wersja ScummVM, czyli wirtualnej maszyny Scumm. Zapewne w wielu z was nazwa ta wywołała drżenie rąk i utoczyła trudną do powstrzymania łzę wzruszenia. Dla pozostałych wyjaśnienie: otóż Scumm to skrót oznaczający Script Creation Utility for Maniac Mansion, czyli w wolnym tłumaczeniu Narzędzie Tworzenia Skryptów dla Maniac Mansion. Pod tą nazwą kryje się interpretator skryptów, przy pomocy którego Lucas Arts stworzył swoje największe przygodówki, począwszy właśnie od Maniac Mansion przez The Secret of The Monkey Island, aż po Full Throttle (jednym słowem dziś powiedzielibyśmy, że Scumm to taki engine). Projekt z VM w nazwie ma na celu stworzenie swoistego emulatora umożliwiającego uruchomianie klasycznych przygodówek z Lucas Arts w środowisku linuksowym, ale uwaga: do pełni szczęścia potrzebne są oryginały gier. Na stronie projektu znajdziecie listę gier działających pod ScummVM oraz informacje, jak bardzo zaawansowane są prace nad poszczególnymi tytułami. Co ciekawe, chociaż twórcy projektu deklarują, że nie będą wspierali gier opartych na innych „silnikach", na liście znalazły się tytuły „nie-Scummowe", takie jak choćby dwie części Simon The Soccerer, ale tylko dlatego, że działają w oparciu o analogiczne mechanizmy.

http://www.scummvm.org



Wygląda na to, że na Neverwinter Nights ciąży jakaś klątwa. Przynajmniej pod Linuksem. Najpierw przez wiele długich miesięcy czekaliśmy na linuksowego klienta, a kiedy już się go doczekaliśmy, okazało się że zostaliśmy pozbawieni radości oglądania filmowych cut scenek. Filmy pojawiające się w kluczowych dla biegu fabuły momentach zostały zakodowane przy użyciu kodeka Bink, który nie jest obsługiwany przez Linuksa, i jak się okazuje, nieprędko będzie. Serwis Linux Games zauważa, że można obejrzeć filmy uruchamiając przy pomocy Wine odtwarzacz Windows Bink. Ze spraw porządkowych: w chwili gdy te newsy trafiają do druku, dostępna jest już beta sygnowana numerem 6. Pojawiło się w niej kilka nowości, głównie technicznej natury, między innymi poprawione wyświetlanie cieni na niektórych kartach i obsługa OpenGL – pełna lista nowości tradycyjnie na http://nwn.bioware.com.

http://linuxgames.com

Wielce tajemniczo wygląda zapowiedź dotycząca gry Aftermatch, która ostatnio pojawiła się na stronie developerów z BlackHoleSun Software. Po pierwsze dlatego, że jest to pierwsza aktualizacja strony od roku 2001, po drugie zaś, że o samej grze wiadomo tylko tyle, że staniemy do walki o przetrwanie (w świecie zniszczonym przez wojnę nuklearną?) przeciwko trzem innym zespołom wyposażonym w uzbrojone po zęby pojazdy bojowe. Przewidziano tryb rozgrywki dla pojedynczego gracza i multiplayer przez Internet. Wkrótce mają rozpocząć się publiczne beta testy.

http://www.blackholesun.com

Spy Hunter pod Linuksem? Przy okazji targowego zamieszania z E3 okazało się, że Acyr wspólnie z TransGaming, twórcą WineX, zajmują się przeniesieniem z PlayStation 2 na PC i Maca Spy Huntera, remake'a klasycznej gry, hitu epoki 8-bitowców (oj, grało się w SH na „atarynce", aż miło powspominać). Ponieważ w sprawę zamieszany jest TransGaming, można by spodziewać się, że z wersją linuksową nie powinno być problemów. Niestety SH ma działać jedynie pod Windows i na Macu. Gavriel State, założyciel TransGaming, obiecuje jedynie, iż Spy Hunter będzie wspierany przez przyszłe wersje WineX. Miejmy nadzieję, że jednak doczekamy się portu linuksowego... (czyżby nadzieja matką g...GNU Linux maniaków?).

http://linuxgames.com

Linux Game Publishing informuje, iż ukończone zostały prace nad trzema tytułami. Będziemy więc cieszyć się kolejną, niepowtarzalną, wspaniałą i trudną do opisania (żartowałem) wersją tradycyjnej chińskiej gry logicznej zatytułowanej NingPo MahJong (ale i tak Tetrisów było więcej), śmigać po ośnieżonych stokach na śniegowej desce w grze Soul Rider, a nawet rozwozić po całej galaktyce przesyłki i paczki, nie zważając na czyhające na nas wymyślne niebezpieczeństwa – to z kolei w utrzymanej w stylu retro zręcznościówce Hyperspace Delivery Boy. Wszystkie gry mają ukazać się równo miesiąc przed 593 rocznicą bitwy pod Grunwaldem.

http://www.linuxgamepublishing.com

Enemy Territory – samodzielne rozszerzenie słynnego Return To Castle Wolfenstein stało się faktem. Zapewne wiecie już, że skorzystają z tego dobrodziejstwa wszyscy miłośnicy trybu multiplayer i że nie będą musieli za to nic płacić. Warto przy tej okazji dodać, że równocześnie z windowsowym światło dzienne ujrzał klient linuksowy.

http://happypenguin.org

Zyskujący ostatnimi czasy olbrzymią popularność gatunek MMORPG (massive multiplay online role playing game) nie został potraktowany po macoszemu pod Linuksem. Eternal Lands znajduje się obecnie w fazie pre-alfa, ale już teraz gracze mogą przemierzać rozległe wirtualne krainy i ucinać sobie... na razie tylko pogawędki. Powstający świat nie ma jeszcze swojej historii, autorzy czekają na wszelkie sugestie i pomysły, i to nie tylko co do warstwy fabularnej. Wersja 0.7.4 wnosi między innymi NPC – sklepikarzy i „zleceniodawców" questów, dwa małe questy i kilka statków, dzięki którym gracz może udać się w podróż na inną mapę... EL dla Linuksa i Windows znajdziecie na stronie domowej gry, a jest to oczywiście:

http://www.eternal-lands.com/

Najsłynniejszy linuksowy symulator lotu, Flight Gear Flight Sim, doczekał się najnowszej odsłony, bo oto właśnie ukazała się wersja 0.9.2. FGFS powstał w roku 1997 i od tego czasu rozwijany jest przez grupę pasjonatów z całego świata, którzy niezadowoleni z dostępnych na rynku komercyjnych symulatorów lotu, a dokładniej z niemożności swobodnego ich ulepszania i rozszerzania, postanowili wziąć sprawę w swoje ręce. FGFS jest więc symulatorem, który powinien w 100% zadowolić miłośników maksymalnie realistycznego podejścia do symulacji lotniczych na komputerze (nie tylko PC). Lista poprawek wprowadzonych do tej edycji jest naprawdę imponująca, przez co oczywiście niesposób wymienić je wszystkie w tak krótkiej wiadomości. Odkryję jednak rąbek tajemnicy i zdradzę, że wśród nowości znajdziemy nowe modele samolotów: P51-D, Sea Hawk (WV908), A10, B-52, F-104, F-15, F-16, OV10, PA28-161, T-6A Texan II, T-38, British TSR2, YF-23, 737, a także ulepszone wersje dostępnych wcześniej, m.in.: A-4 Skyhawk, Beech-99, Cessna 172, Cessna 310, DC3, Piper J3 Cub, 1903 Wright Flyer, Sopwith Camel, Space Shuttle, Boeing 747-400. Jest też wiele ulepszeń, nazwijmy je technicznmi: poprawione tekstury, ładniejsze wschody i zachody słońca, a także znajdujące się we wczesnym stadium rozwoju elementy multiplayer. Pełną listę zmian, sam symulator i rozszerzenia (np. nowe scenerie) znajdziecie na stronie projektu.

http://flightgear.org/

Inne najbliższe linuksowe premiery anonsowane przez serwis Tux Games. Na 15 czerwca zapowiedziano Neverwinter Nights i dwa oficjalne poradniki do tejże gry, 48 godzin później miałby ukazać się Shadow of Undertide – oficjalne rozszerzenie do NN. W chwili gdy czytacie te słowa, wiadomo jest, czy rzeczone proroctwo się spełniło. 1 lipca miałby z kolei rzucić was na drogę zbrodni – dzięki Payback, zaś 31 październik zmusić do chwili zadumy – za sprawą Doom 3 (TG zastrzega, że jest to informacja całkowicie niepotwierdzona). W bliżej nieokreślonym terminie zapraszamy do Ballistics – sportu przyszłości powstałego długą i żmudną drogą ewolucji z dzisiejszej Formuły 1.

http://www.tuxgames.com

A jako ciekawostkę dodam, że palmę pierwszeństwa najlepiej sprzedającej się gry w historii (przynajmniej Tux Games) dzierży niezapomniana... Alpha Centauri.

A teraz coś z zupełnie innej beczki, czyli coś o sprzęcie. Aktualnie obsługą force feedbacku dla joystików, kierownic, gamepadów i kontrolerów wszelkiej maści zajmuje się osobny pakiet. W kernelach eksperymentalnych - począwszy od 2.5.25, dodano te funkcje na stałe, co oznacza, że już wkrótce trafią, wraz z kernelami stabilnymi, na biurka zwykłych użytkowników.

http://linuxnews.pl

Dzisiejszą porcję newsów kończymy zaczerpniętym również z Tux Games zestawieniem dziesięciu aktualnie najpopularniejszych gier. Lista została oparta na wynikach sprzedaży. Macie okazję przekonać się, że linuksiarze to też gracze (choć może trochę do tyłu w stosunku do windziarzy – UWAGA! uwaga żartobliwa):

1. Majesty Gold;
2. Descent 3;
3. Civilization: Call to Power;
4. Neverwinter Nights;
5. Neverwinter Nights: Shadows of Undertide;
6. Return To Castle Wolfenstein;
7. Rune;
8. Unreal;
9. Unreal Tournament;
10. Tux Games CD

ACTION FPP

SLip, e-mail: slip@cdaction.com.pl

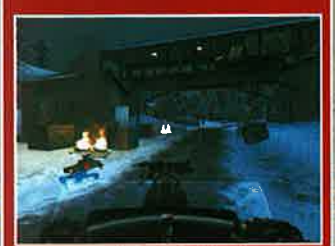
Wrzesień to miesiąc niezbyt lubiany przez uczniów, a dlaczego – to każdy chyba wie. Na szczęście do końca szkolnych wakacji pozostało jeszcze troszeczkę wolnych dni, więc można póki co cieszyć się wolnym czasem i zarwać kilka nocek, pykając w ulubionego shootera. Studenci będą mogli w ten sposób egzystować nawet do końca września. Miło by było, gdybyście między jednym a drugim pojedynkiem 1on1 z kumplem znaleźli czas na przeczytanie tego numeru kącika FPP i lekturę FPP MegaZinu. Nie zapomnijcie też o stronie FPPMZ, którą znajdziecie pod adresem fpp.cdaction.pl/.

NEWS

Nosferatu - strach się bać!

Kilka dni przed oddaniem tego wydania kącika do druku otrzymałem z firmy Play-It! wczesną wersję gry Nosferatu The Wrath of Malachi. Co prawda, nie spędziłem z tym horror shooterem zbyt dużo czasu, ale już teraz mogę stwierdzić, że czego jak czego, ale klimatu to w nim nie powinno zabraknąć. Główną rolę

odgrywa tu niewątpliwie ciekawa oprawa dźwiękowa, a także klimatyczne lokacje. Produkt ten nie zapowiada się wszak na wielki hit - co więcej, wersja, w którą miałem okazję grać, ma sporo błędów. Jednak być może wyrośnie z tego dobra gra. Więcej na temat gry przeczytacie być może już w następnym CDA. Póki co dodam jeszcze, że gra na naszym rynku ma się ukazać w wersji zlokalizowanej, a zapłacić przyjdzie za nią 69,99 zł.



Contract J.A.C.K. - czyli NOLF 1,5

Już niedługo w nasze łapska trafić powinien dodatek do gry NOLF2 zatytułowany Contract J.A.C.K. Do uruchomienia tegoż produktu nie będzie potrzebna podstawowa wersja gry. Fabuła dodatku zlokalizowana jest czasowo gdzieś pomiędzy wydarzeniami z NOLF i NOLF2. Główną rolę odegra w nim płatny zabójca - John Jack. W dodatku pojawi się również agentka Kate Archer, znana z obu części NOLF-a, jednak tym razem nie będzie to postać pierwszoplanowa.

Duke Nukem Forever: Nienarodzony Król

Duke Nukem Forever - gra legenda. Któż nie zna tego tytułu? Albo ten co dopiero wkracza w świat gier komputerowych, albo weteran (czytaj: sklerotyk), co o owej już grze zapomniał. Ta druga możliwość jest w sumie całkiem prawdopodobna, gdyż gra tworzona jest już od baaardzo dawna. Aby jednak fani Duke'a nie przeszli na inną wiarę, jego ojcowie co chwilę starają się udowadniać graczom, iż DNF w dalszym ciągu znajduje się w fazie produkcji, a kiedy wkroczy na rynek - zmiecie wszystkich konkurentów z powierzchni ziemi. O ile nowych obrazków z gry nadal nie możemy się doczekać, o tyle pod koniec czerwca uaktualniono oficjalny FAQ. Wielu nowych informacji niestety się w nim nie dopatrzyłem, ale przyjrzyjmy się tym ciekawszym i uaktualnionym punktom wspomnianego FAQ.

Pytanie podstawowe... Kiedy?!?

Odpowiedź ta sama już od niepamiętnych czasów. „Gdy gra będzie ukończona". Przy okazji autorzy FAQ-u informują, że daty premiery ukazujące się od czasu do czasu na stronach sklepów internetowych typu Amazon i inne tego rodzaju spekulacje można włożyć między bajki. Wydawcą gry ma być firma Take 2 Interactive Software. Jeśli mowa o dacie wydania, mnie osobiście zastanowił jeden z komentarzy twórców gry, firmy 3D Realms. Otóż, obiecują oni, że nie wydadzą gry, zanim nie będą pewni, iż jest to najlepszy FPS, jaki do tej pory został stworzony. Wszystko fajnie, tylko czy aby jest to możliwe? Jak widać, przez kilka lat autorom nie udało się tego osiągnąć i im dłużej będą zwlekać, tym będzie z tym trudniej.

Może jakieś nowe obrazki?

Pierwotnie FAQ informował, że do premiery DNF nie zobaczymy żadnych nowych obrazków z gry. Motywowano to tym, iż 3D Realms nie chce zdradzać zbyt wielu szczegółów - dzięki temu ma zamiar zaskoczyć graczy, na plus oczywiście. Zastanawia tylko fakt, czy rzeczywistym powodem nie jest to, że właściwie nie ma czego pokazywać. Tak czy inaczej obecnie znajduje się tam również komentarz George'a Broussarda, który obiecuje, że nowe obrazki zostaną pokazane (i zmiotą jakością te dotychczas ujawnione - co będzie o tyle nietrudne, że te ujawnione są już dość wiekowe) – tyle, że nie wiadomo - kiedy. Czekamy. Póki co faktem jest, że nie mamy żadnych dowodów na to, iż prace nad grą są w ogóle prowadzone. 3D Realms nie

udostępnia też nikomu żadnej grywalnej wersji DNF. Ani wydawcy – Take 2, ani producentom kart (ATI, Nvida), którzy często otrzymują takowe w celu przeprowadzenia testów wydajności. Również beta-testy jak na razie nie wykraczają poza bramy siedziby producenta.

Co w grze zobaczymy...

DNF korzystać ma z mocno podrasowanego silnika graficznego Unreala. Ciekaw jestem, czy programistom z 3D Realms udało się ulepszyć go do takiego stopnia, aby DNF pod względem grafiki mógł konkurować z grami pokroju Unreal 2 czy mającą się ukazać wielką dwójką - Doom 3 i Half-Life 2. Kiedyś, i owszem, obrazki i filmik wyglądały bajecznie, ale teraz można zaryzykować stwierdzenie, że plasują się poniżej normy. Ponadto graficzny silnik Unreala wspomagać będzie fizyczny engine Karma. Stąd też zobaczymy w grze animacje szkieletowe itp. efekty. Jednak znowu nie sposób zauważyć, że to zaledwie norma, a nie jakiś wyróżnik. Z silnika fizycznego Havok 2, który dysponuje nawet może większymi możliwościami niż Karma, korzystać będzie chociażby wspominany już Half-Life 2, ale także polski shooter – Painkiller. Zastanawia więc zapewnienie, jakie przeczytać możemy w FAQ-u, iż DNF będzie najbardziej interaktywnym shooterem. Dostępna jest już gra Devastation, w której to możemy np. pojedynkować się „na deski", w fazie produkcji znajdują się kolejne gry, oferujące jeszcze większe możliwości. Zatem czy aby na pewno DNF zdoła je pokonać? Kolejnym standardem, który ma być dostępny w grze, ale nijak nie wyno-si ją ponad przeciętność - są dwa tryby strzału każdej dostępnej w grze broni.

Czego nie zobaczymy...

Autorzy podjęli decyzję, iż Duke nie będzie mógł dzierżyć dwóch broni (np. pistoletów) w obu rękach. Początkowo mówiono, że aby taka opcja pojawiła się, trzeba by było umieścić w DNF mniej dokładne modele broni, a tego autorzy nie chcieli. Obecnie technicznie jest już to możliwe, ale decyzja nie została zmieniona. W DNF nie pogramy w trybie cooperative. Jedynym widokiem oferowanym przez grę ma być FPP, co jednak - dla mnie - nie jest jakimś problemem. Podobnie jak to, że gra nie ma zawierać niepotrzebnej przemocy, tak jak ma to miejsce np. w Postal 2. W DNF nie ujrzymy też panienek w stroju Ewy z raju - chyba się domyślacie, jakie ograniczenia by się z tym wiązały.

Czas królów już minął...

Czy powyższy tekst sprawił, że jeszcze bardziej wyczekujecie DNF? Nie sądzę. Gra ta już nie kusi tak jak dawniej. Poza tym tak naprawdę nikt nie wie, czy kiedykolwiek się ukaże. Po zapoznaniu się z FAQ-iem pozwolę sobie stwierdzić, że może i lepiej by się stało, gdyby nigdy nie została wydana. Od początku prac tytuł ten kreowano na superhit, a tymczasem z dostępnych informacji wywnioskować można, iż pojawić się może jedynie spóźniony przeciętniak. Czy więc nie lepiej by było, aby gra nie ukazała się w ogóle? Tyle, że Duke to mimo wszystko całkiem dochodowe dziecko - nie sądzę, by jego rodzice chcieli się go tak szybko pozbyć. Jak będzie, przekonamy się w (niedalekiej - miejmy nadzieję) przyszłości.

FPP MegaZin nr 20 na CD

Jak co miesiąc przygotowaliśmy dla was kolejny numer FPP MegaZinu. Tyle że tym razem jest to numer naprawdę atrakcyjny. Aby nieco podrażnić wasze apetyty powiem, iż znajdziecie w nim dwie recenzje gry Chrome i zapowiedź Half-Life 2, a na tym nie koniec atrakcji! Po więcej szczegółów zapraszam jednak już do samego FPP MegaZinu, który jak zwykle znajdziecie na cedeku dołączonym do CDA.

NEWS

Joint Operation - nowa gra Novalogic

Novalogic pracuje aktualnie nad nową grą zatytułowaną Joint Operation. Tytuł ten ma działać na silniku graficznym znanym z Black Hawk Down. Akcja gry toczyć się będzie w niedalekiej przyszłości na terenie Indonezji. Z ciekawszych

informacji warto wspomnieć o tym, że do dyspozycji gracza oddane zostaną różne środki transportu, jak chociażby dżipy czy helikoptery. Co ciekawe, w trybie multi walczyć będzie mogło jednocześnie aż 64 graczy, a to już liczba niebagatelna. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie ze wstępnymi ustaleniami, gra dostępna będzie w sprzedaży już pod koniec bieżącego roku.

America's Army - nowa wersja

W momencie gdy w kioskach pojawi się ten numer CDA, dostępna powinna być nowa wersja America's Army, tym razem oznaczona numerkiem 1.9. Jakie zmiany niesie ona ze sobą? Dodane zostaną nowe mapy, wszystkie modele mają zostać zastąpione dokładniejszymi odpowiednikami. Podczas przeglądania menu przygrywać będzie nowa ścieżka dźwiękowa, pojawi się też efekt wykrwawiania się, który sprawi, że gdy zostaniemy ranni, nasz stan fizyczny będzie się pogarszać.

Szukamy DTP-owca!

Osoby, które chciałaby zajmować się składem FPP MEgaZinu, proszone są o kontakt pod adres e-mail: slip@cdaction.pl. Kandydaci muszą radzić sobie z kodem HTML, mile widziane jest jakieś doświadczenie i umiejętność tworzenia grafiki.

TAWERNA RPG

Artur "ARTUT" Machlowski
artut@valkiria.net

Witajcie w kolejnej odsłonie „papierowej" Tawerny RPG. Wakacje to oczywiście najlepsza pora na to, by wraz z własną dzielną drużyną zagrać w eRPeGie. Sesje przy ognisku, w ruinach zamku czy w starej fabryce z pewnością będą niezapomniane. Z uwagi na dużą ilość wolnego czasu zapewne zechcecie spróbować czegoś nowego i sięgnąć po inny system. Dlatego tym razem postanowiłem odejść nieco od dotychczasowej formuły tego działu i uraczyć was krótką charakterystyką kilku polskojęzycznych gier fabularnych, które są dostępne na naszym rynku. Tradycyjnie zachęcam do odwiedzin serwisów http://www.valkiria.net i strony http://www.tawerna.rpg.pl.

Warhammer Fantasy Role Play

Pierwszy zachodni podręcznik do RPG wydany w Polsce. Mimo że od kilku lat nie jest już dostępny w sprzedaży, nadal cieszy się sławą najpopularniejszej gry fabularnej w naszym kraju. Krótko mówiąc, jest to mroczne fantasty, z typowym magicznym światem pełnym orków, smoków i demonów. Smaczku dodają liczne kulty bogów chaosu. Na szczególną uwagę zwraca fakt występowania w świecie prochu. Ludzie i krasnoludy używają często armat, pistoletów i strzelb - mimo że jest to broń droga i zawodna. Dużą zaletą gry jest wspaniały i barwny świat przypominający nieco średniowieczną Europę.

Wiedźmin: Gra Wyobraźni

Gra fabularna oparta na prozie mistrza polskiego fantasy, Andrzeja Sapkowskiego. Autorzy zasługują na uznanie za zebranie szczegółów opisu Kontynentu i interesującą mechanikę. Godny uwagi jest również bestiariusz i rozdział dla Bajarzy (czyli Mistrzów Gry). Do tej pory pojawiło się wiele materiałów dodatkowych (scenariuszy, rozwinięć zasad itp.). Już niedługo można się spodziewać drugiej edycji gry.

Neuroshima

Postapokaliptyczny świat przypominający nieco wizję ukazaną w cRPG Fallout lub serii filmów „Mad Max". Teren gry to głównie rejony Stanów Zjednoczonych zniszczonych przez wojnę. Na północy powstał przerażający twór nazwany przez ludzi Molochem - są to ogromne miasta, fabryki i kopalnie w pełni opanowane przez roboty. Moloch wciąż się rozrasta i prze na południe, po drodze niszcząc wszelkie żywe organizmy. Ludzie stawiają zaciekły opór, ale ich walka z góry skazana jest na porażkę.

Dzikie Pola: Rzeczpospolita w ogniu

Najbardziej sarmacka gra fabularna na świecie. Akcja rozgrywa się oczywiście w XVII wiecznej Rzeczypospolitej. Panowie Gracze mogą się wcielić m.in. w husarzy, infamisów, rębajłów, pijaniców i kozaków. Wszyscy miłośnicy polskiej historii z pewnością będą tą grą zachwyceni. Dużym atutem Dzikich Pól jest realistyczna i łatwa do opanowania mechanika. Interesujący jest także rozdział o staropolskiej magii i czartach (oparty o historyczne źródła). Aktualnie trwają prace nad drugą edycją gry.

Zew Cthulhu

Gra oparta na prozie H.P. Lovecrafta, wielkiego mistrza horroru. Tajemne rytuały, bluźniercze bóstwa, potężne pradawne istoty, o których istnieniu wiedzą nieliczni - to kwintesencja tego systemu. Świat przedstawiony w Zewie Cthulhu jest wszystkim bardzo dobrze znany, więc z pewnością nowi Gracze szybko się w nim znajdą. Do wyboru są trzy okresy: 1890, 1920 i współczesność. Miłośnicy fantastycznych światów mogą się także zagłębić w zupełnie nierealistyczną Krainę Sów, znaną z kart opowiadań Mistrza.

Deadlands: Martwe Ziemie

Na Dziwnym Zachodzie jest zupełnie inaczej niż na tym „dzikim" znanym z westernów. W Deadlands mamy alternatywny świat, w którym Wojna Secesyjna trwa nadal, po prerii biegają stada fantastycznych stworzeń, z których większość ma ochotę zjeść człowieka. Ponadto indiańscy szamani władają potężną magią, szaleni naukowcy - dzięki upiorytowi - tworzą niesamowite machiny i śmiercionośną broń. Klimat gry to połączenie włoskich westernów i amerykańskiego 'Wild Wild West'.

Wampir: Maskarada

To mroczna i gotycka gra fabularna. Uczestnicy wcielają się w rolę wampirów, czyli nieumarłych, którzy rządzą światem. Na pewno wielu z was było zafascynowanych filmami, takimi jak „Dracula", „Wywiad z wampirem" czy „Blade". Dzięki Maskaradzie będziecie się mogli przenieść choć na chwilę w ten fantastyczny świat.

Dungeons & Dragons

Najbardziej znana seria gier fabularnych. Od niedawna dostępna w języku polskim. Jest to typowa gra heroic fantasy. Bohaterowie to dzielna drużyna, która głównie eksploruje podziemia, lochy i katakumby, eksterminując wszelkiej maści plugastwo, jakie się tam zalęgło. Prócz tego zbierają góry skarbów i tysiące punktów doświadczenia. Prawdziwa klasyka.

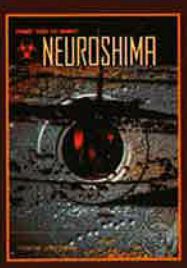
donosi Valkiria

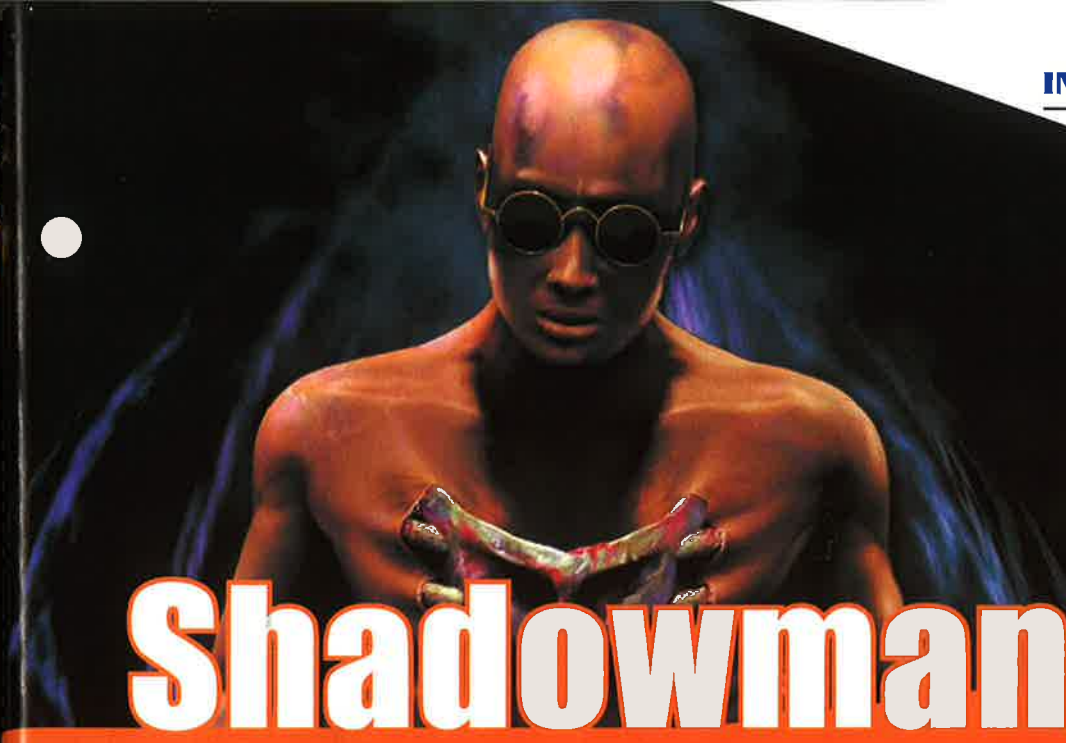
W dniach od 21 do 24 sierpnia w Elblągu odbędzie się ogólnopolski konwent miłośników fantastyki Polcon. Będzie to jedna z największych fantastycznych imprez w Polsce w tym roku. Tam też zostanie wręczona nagroda im. Zajdla, za najlepszą powieść i opowiadanie wydane w 2002 roku. Więcej szczegółów można znaleźć pod adresem http://polcon.fandom.art.pl.

Najnowszy, #17 numer dwumiesięcznika „Portal" będzie też ostatni. To kolejny po „Magii i mieczu" magazyn poświęcony RPG, który został zamknięty. Na rynku pozostał już tylko miesięcznik „Gwiezdny Pirat", który tak naprawdę wychodzi bardzo nieregularnie.

Powoli dobiegają końca prace nad pierwszym polskim dodatkiem do gry fabularnej Earthdawn pt. Kronika skradzionych legend. Pomysłodawcą i współautorem jest Dawid Pawlica. W skład twórców wchodzą również Maciej Szaleniec, Andrzej Stój i Artur Czapla.

Pojawiły się plotki o pracach nad karcianą wersją Neuroshimy, czyli postapokaliptyczną grą fabularną z wydawnictwa Portal. Na razie nie podano nawet orientacyjnego terminu jej wydania.





Shadowman

WYMAGANIA SPRZĘTOWE:
P200 MHz, 32 MB RAM (bardzo zalecane 64 MB), Win 95/98/Me/XP, akcelerator graficzny (od VooDoo 1), 350 MB na HDD

Instalacja

Jeśli masz włączoną opcję autostartu, po włożeniu płyty do czytnika powinno się pojawić menu. Postępuj zgodnie z zaleceniami pojawiającymi się na ekranie. W przypadku gdy nie masz autostartu, uruchom zawartość płyty CD i program Setup.

Uruchamianie

Wybierz Acclaim Entertainment/Shadowman z menu start. Pojawi się okno z trzema opcjami:
• **Setup, Play i Exit.** Znaczenia dwóch ostatnich tłumaczyć nie trzeba; zaś okno setup przenosi cię do menu konfiguracji. Dopóki nie skonfigurujesz gry, opcja „Play" pozostanie nieaktywna.

Menu konfiguracji

• **Direct 3D Device** - opcja ta pozwala graczom posiadającym więcej niż jedną kartę graficzną na wybór tej, z której chcą korzystać podczas grania.
• **Resolution** - ustala rozdzielczość i liczbę kolorów. Program automatycznie wykryje tryby, na które pozwala twoja karta graficzna.
• **Gamma** - ustala jasność cieni i świateł. Jeśli są one zbyt ciemne, po prostu przesuń suwak.
• **Brightness** - ustala jasność całej gry. W przeciwieństwie do gamma ma ona wpływ na całą grafikę z gry, nie zaś tylko jej wartości skrajne.
• **OK** – wyjście z konfiguracji, powrót do poprzedniego menu.
• **Advanced** - wyświetla kolejne opcje dla zaawansowanych:

a) **ZBuffer Depth** - Z-Buffer odpowiada za porządek, w którym wyświetlane są polygony, a to z kolei pozwala na ustawienie działań priorytetowych, takich jak np. wyświetlanie cieni; program automatycznie wykryje, czy twoja karta graficzna potrafi obsłużyć tryb z-bufferingu wyższy niż 16-bitowy.
b) **Filtering** - polepsza jakość grafiki, czasem kosztem szybkości działania; większość kart graficznych obsługuje podwójne filtrowanie; jeśli jednak masz naprawdę dobry komputer, śmiało możesz się zdecydować na potrójne (tri-linear) - nieznacznie poprawia ono jakość grafiki.
c) **Dithering** - przeznaczony dla tych, którzy mają tylko 16-bitowy kolor, poprawia nieco jakość grafiki (emuluje dodatkowe kolory).
d) **Vsync** - opcja ta zapewnia odpowiednią szybkość działania gry; aby przyspieszyć działanie Shadowmana można ją wyłączyć, może to być jednak przyczyną problemów z odświeżaniem grafiki.
e) **HW Gamma** - opcja ta omija sprzętowe ustawienia Gamma karty i gwarantuje, że gra będzie korzystała z tych ustalonych przez użytkownika.
f) **Use HQ Textures** - zmusza grę do wyświetlania 24- lub 32-bitowych tekstur, co sprawia, że wygląda ona lepiej - może jednak znacznie spowolnić jej działanie.
g) **Triple Buffering** - jeśli karta graficzna ma wystarczająco dużo pamięci RAM, opcja ta może znacząco poprawić działanie gry; jeśli po jej włączeniu pojawiłyby się jakieś problemy, należy ją wyłączyć; nie powinna ona również działać symultanicznie z opcją VSync.

Menu Główne

Po intrze naciśnij Enter, by przejść do głównego menu, w którym znajdziesz opcje:

• **New Adventure** - pozwala na rozpoczęcie nowej gry. Wybierz Select, później kursorami wskaż odpowiedni slot i potwierdź enterem. Jeśli w slocie jest już jakiś save, program poprosi o potwierdzenie. Jeśli chcesz skasować wcześniej zapisaną grę, wybierz Delete. Aby wyjść z trybu wyboru lub kasowania, naciśnij po prostu Escape.
• **Restore Adventure** - załaduj poprzednio zapisaną grę. Aby to zrobić, po prostu podświetl interesujący cię slot i naciśnij Enter. Aby skasować którąś z zapisanych gier użyj opcji Delete, po czym podświetl przeznaczony do opróżnienia slot i potwierdź klawiszem Enter. Nie możesz oczywiście załadować pustego slotu.
• **Review Movies** - opcja ta pozwala na ponowne obejrzenie cut-scenek, które odkryłeś wcześniej podczas gry. Odkryte filmy pozostają w tym menu nawet wtedy, kiedy skasujesz zapisy gier, jakie się do nich odnosiły. Aby wyjść z tego menu, naciśnij Escape.
• **Secrets** - pozwala na włączenie wszystkich odblokowanych ukrytych opcji. Niektóre z nich mogą być użyte symultanicznie, niektóre nie.
• **Options** - przenosi cię do menu opcji.
• **Quit Game** - wyjście z gry. Użyj kursorów góra/dół i klawisza Enter, aby potwierdzić wybór.

Ekran Opcji

• **Sound Effects Vol** - pozwala na regulowanie głośności dźwięków w grze. Przy ustaleniu dźwięku na 0% z głośników nie wydobywa się żaden dźwięk.
• **Music Vol** - reguluje głośność muzyki w grze.
• **Subtitles** - włącza/wyłącza napisy na dole ekranu.
• **Shadow Display** - ustala, czy Shadow Display ma być widoczny przez cały czas, czy pojawiać się tylko wtedy, gdy jest potrzebny.
• **Configure Controls** - zmiana ustawień klawiatury. Podświetl akcję, której chcesz przypisać nowy klawisz, wciśnij kolejno Enter i nowy klawisz. Jeśli był on już używany poprzednio, wcześniejsza opcja pozostanie bez przypisu. W tym menu możesz również wybrać spośród trzech przycisków:
a) **Cancel** - powracasz do poprzedniego menu, bez zapisywania zmian.
b) **Save & Exit** - zapisuje wszystkie dokonane zmiany.
c) **Restore Defaults** - przywraca standardowe ustawienia sterowania.
- Configure Mouse - konfiguruje mysz:
a) **X-Axis** - ustala działanie dla horyzontalnego (lewo-prawo) ruchu myszy; możesz wybierać spośród obracania się, strafe'owania i poruszania się do przodu/tyłu. Wybierz Unassigned, jeśli nie chcesz korzystać z tego ruchu myszą.
b) **Y-Axis** - ustala działanie dla wertykalnego (góra-dół) ruchu myszy; możesz wybrać spośród tych samych opcji co powyżej.
c) **Wheel Axis** - ustala działanie dla pokrętła myszy (o ile takowe masz); możesz wybrać spośród tych samych opcji co powyżej.
d) **Reverse Y-Axis** - odwraca działanie wertykalne; przykładowo - przesuwając mysz w górę, twoja postać patrzy w dół (i vice versa).
e) **Button 1-4** - pozwala przypisać działania klawiszom spośród kilku opcji.
f) **Mouse** - opcja ta pozwala na całkowite wyłączenie myszy.
• **Detail Settings** - przerzuca cię do ekranu konfiguracji detali; możesz wybrać spośród następujących elementów:
a) **Shadow Detail** - ustala jakość cieni wyświetlanych przez grę.
b) **Dynamic Shirt** - kontroluje zachowanie się koszuli Mike'a.
c) **Procedural Textures** - włącza/wyłącza animowane tekstury wody.
d) **Sky Detail** - ustala poziom szczegółowości nieba.
e) **Fog Detail** - ustala typ mgły, której używa gra.
f) **Enviroment Detail** - włącza/wyłącza specjalne efekty otoczenia (muchy, ryby, wazki).
g) **Restore Defaults** - przywraca standardowe ustawienia tego ekranu.
h) **Go Back** - powraca do menu opcji.
• **Restore Defaults** - przywraca wszystkie ustawienia z tego ekranu do standardowych wartości.
• **Go Back** - powraca do głównego menu.

Domyślne ustawienia klawiszy

KLAWIATURA	
Poruszanie się	- kursory
Snipe	- lewy Shift
Strafe	- lewy Control
Lewy Strafe	- Delete
Prawy Strafe	- Page Down
Kucnięcie	- prawy Control
Skok	- Spacja
Lewa ręka (strzał)	- Z
Prawa ręka	- X
Akcja	- Enter
Kabura	- lewy Alt
Kierowanie kamerą	- klawisz C + kursory
Ekwipunek	- Tabulator
Wybór przedmiotu	- kursory
Użycie przedmiotu	- Enter
Opcje	- Escape
Quick Draw	- Enter
Quick Save	- F5

MYSZ	
Oś X	- nieprzypisany
Oś Y	- obracanie się
Pokrętło	- nieprzypisany
Reverse	- wyłączony
Lewa ręka	- przycisk 1
Prawa ręka	- przycisk 2
Akcja	- przycisk 3
Kucnięcie	- przycisk 4

Soldier of Fortune

Minimalne wymagania sprzętowe: Win 95/98/Me/XP Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, 800 MB na HDD, akcelerator graficzny

Rekomendowane wymagania sprzętowe: Pentium II 366, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB lub więcej

Instalacja

Włóż kompakt z Soldier of Fortune do napędu CD-ROM. Jeśli masz włączoną opcję autostartu, pojawi się menu. Wybierz grę i podążaj za wskazówkami pojawiającymi się na ekranie. Gdy ekran wyboru nie pojawi się od razu po wrzuceniu płyty do napędu, wyświetl jej zawartość ręcznie i uruchom plik: cda_menu.exe.

Szybki start

STEROWANIE

Początkowe uzbrojenie
1 – Nóż komandoski
Atak główny: pchnięcie
Atak alternatywny: rzut (ostatniego noża nie można rzucić)
2 – Pistolet (strzał pojedynczy)
3 – Strzelba (lepsze krycie ogniem/większe uszkodzenia)

WAŻNE RADY

- Strzelanie do niewinnych nie jest dobrym pomysłem.
- Zakładnicy, członkowie oddziałów SWAT oraz Hawk są potrzebni podczas misji. Patrz, w kogo celujesz.
- W celu wyprowadzenia niewinnych poza obszar potencjalnego zagrożenia „użyj" ich (naciśnij spację). W ten sposób informujesz ich, że mogą bezpiecznie uciec!
- Pamiętaj, że używanie głośniejszego uzbrojenia ułatwia wrogom zlokalizowanie cię! Gdy nie masz pewności, co cię czeka, pracuj po cichu.
- Walka toczy się na śmierć i życie. Wykorzystuj osłony terenowe. Naucz się używać wychylania (spacja + przecinek, kropka) w celu zerkania i oddawania strzałów zza rogu.
- Uważaj na „szóstą". Wrogowie są wszędzie i mogą się podkradać od tyłu.
- Kontroluj ilość amunicji i przyzwyczajaj się do przeładowywania przed starciami i po nich. Przeładowanie broni podczas wymiany ognia może cię kosztować życie.
- Niektóre typy uzbrojenia wyrządzają więcej szkód określonym rodzajom przeciwników, a mniej innym. Na przykład strzelba powoduje największe obrażenia u nieopancerzonych wrogów, ale bardzo niewielkie u opancerzonych. Eksperymentuj, by ustalić, która broń najlepiej nadaje się do danej roboty.

Menu główne

Menu główne Soldier of Fortune może zostać otwarte w dowolnym momencie gry przez naciśnięcie klawisza Esc. Do podświetlania opcji menu głównego użyć można myszy bądź kursorów. Naciśnięcie klawisza Escape spowoduje powrót do poprzedniego ekranu.

Gra – ten ekran obejmuje opcje odnoszące się do zapisywania, wczytywania i rozpoczynania gry, a także poziomu trudności, listy twórców oraz podanego przez ciebie imienia gracza.

Poziomy trudności w Soldier of Fortune różnią się dodatkowymi możliwościami zapisu. Gra zapisuje się automatycznie na początku każdego poziomu. Po wybraniu:

Effortless (bez wysiłku) – możesz zapisywać grę bez żadnych ograniczeń
Easy (łatwy) – masz cztery możliwości zapisu
Medium (średni) – masz trzy możliwości zapisu
Challenging (wymagający) – masz dwie możliwości zapisu
Unfair (nieuczciwy) – bez dodatkowego zapisywania

Opcje

Ekran opcji udostępnia menu umożliwiające wprowadzenie zmian we wszelkich aspektach konfiguracji gry - poleceniach sterujących, grafice, dźwięku i skalowania:

Alter Key Bindings (zmiana poleceń sterujących) - ekran ten umożliwia modyfikowanie układu poleceń sterujących uzbrojeniem, ruchem i innymi czynnościami wydawanych za pomocą myszy i klawiatury. Możesz tu także zmienić konfigurację celownika i napisów. Nieprzypisane klawisze oznaczone są ikoną? W celu przywrócenia domyślnej konfiguracji poleceń możesz w dowolnej chwili nacisnąć przycisk Reset to Default.

Alter Display Settings (zmiana konfiguracji grafiki) - ekran umożliwia modyfikowanie dynamicznych parametrów grafiki i konfiguracji systemu graficznego. Udostępnia również suwaki regulacji jasności, kontrastu, jaskrawości i natężenia oświetlenia.

Dynamic Video Settings (dynamiczne parametry grafiki) - parametry te reguluje się w zależności od szybkości komputera i jakości akceleratora.
- Ghoul Lighting Method – steruje poziomem oświetlenia modeli.
- Specular Lighting – włącza/wyłącza oświetlenie modeli.
- Detail Texturing – określa poziom szczegółowości tekstur w zależności od tego, w jakiej odległości znajduje się gracz.
- Detail Texturing Range – określa, w jakiej odległości musi się znaleźć gracz, by wyświetlone zostały szczegółowe tekstury.
- Texture Mode – zmniejsza/zwiększa ogólną jakość tekstur w grze.
- Shadows – włącza lub wyłącza dynamiczne cienie.

Video System Settings – konfiguracja systemu graficznego:
- Video Driver – wybierz sterownik dla akceleratora
- Resolution – wybierz rozdzielczość (od 640 x 480 aż po 1600 x 1200)
- Full Screen – zdecyduj, czy gra ma działać w trybie pełnoekranowym, czy w oknie
- Alternate Simple Textures – uproszczenie tekstur; jeśli masz mało pamięci na karcie, ustaw tę opcję (nie będą się wtedy pojawiać np. graffiti na ścianach)
- Texture Quality – im niższe ustawienie tej opcji, tym bardziej rozmazane będą tekstury otoczenia
- Skin Texture Quality - im niższe ustawienie tej opcji, tym bardziej rozmazane będą tekstury pokrywające modele trójwymiarowe
- Texture Format – możesz wybrać paletę kolorów spomiędzy 16 i 32 bitów
- Translucent Texture Format – wybierasz paletę kolorów dla tekstur przezroczystych

Suwaki

Gamma – regulacja jaskrawości obrazu
Contrast – regulacja kontrastu obrazu
Brightness – regulacja jasności obrazu
Light Intensity – regulacja natężenia oświetlenia

Alter Audio Settings – zmiana konfiguracji dźwięku:
- Effects Volume Slider – ustala głośność efektów dźwiękowych
- Music Volume Slider – suwak umożliwia regulację głośności muzyki

Sound System Settings:
- Sound DLL – wybierz sterownik dźwięku
- Sound Freq – częstotliwość próbkowania, domyślnie 22 KHz; przełącz na 11 KHz w razie problemów
- Sound Quality – jakość dźwięku, domyślnie jest to 16 bit; przełącz na 8 w razie problemów
- Exclusive DS. Buffer – szybka funkcja sprzętowa poprawiająca jakość i szybkość działania dźwięku; wyłącz w razie problemów
- Dynamic Music – włącz/wyłącz dynamiczną muzykę w grze

Adjust Dynamic Scalability – skalowanie gry:

Graphic Scalability:
- Ghoul Lights Slider – kontroluje ilość czasu przeznaczanego przez procesor i kartę graficzną na obliczanie efektów świetlnych na modelach
- Hardware lights Slider – robi to samo, co powyżej, jednak działa tylko na kartach obsługujących sprzętowo funkcję generowania oświetlenia
- Specular Highlighting – włącza/wyłącza podświetlenie modeli podczas gry
- Detail Texturing – określa poziom szczegółowości tekstur
- Shadows – włącza/wyłącza dynamiczne cienie

Czyż to nie ułatwia życia?

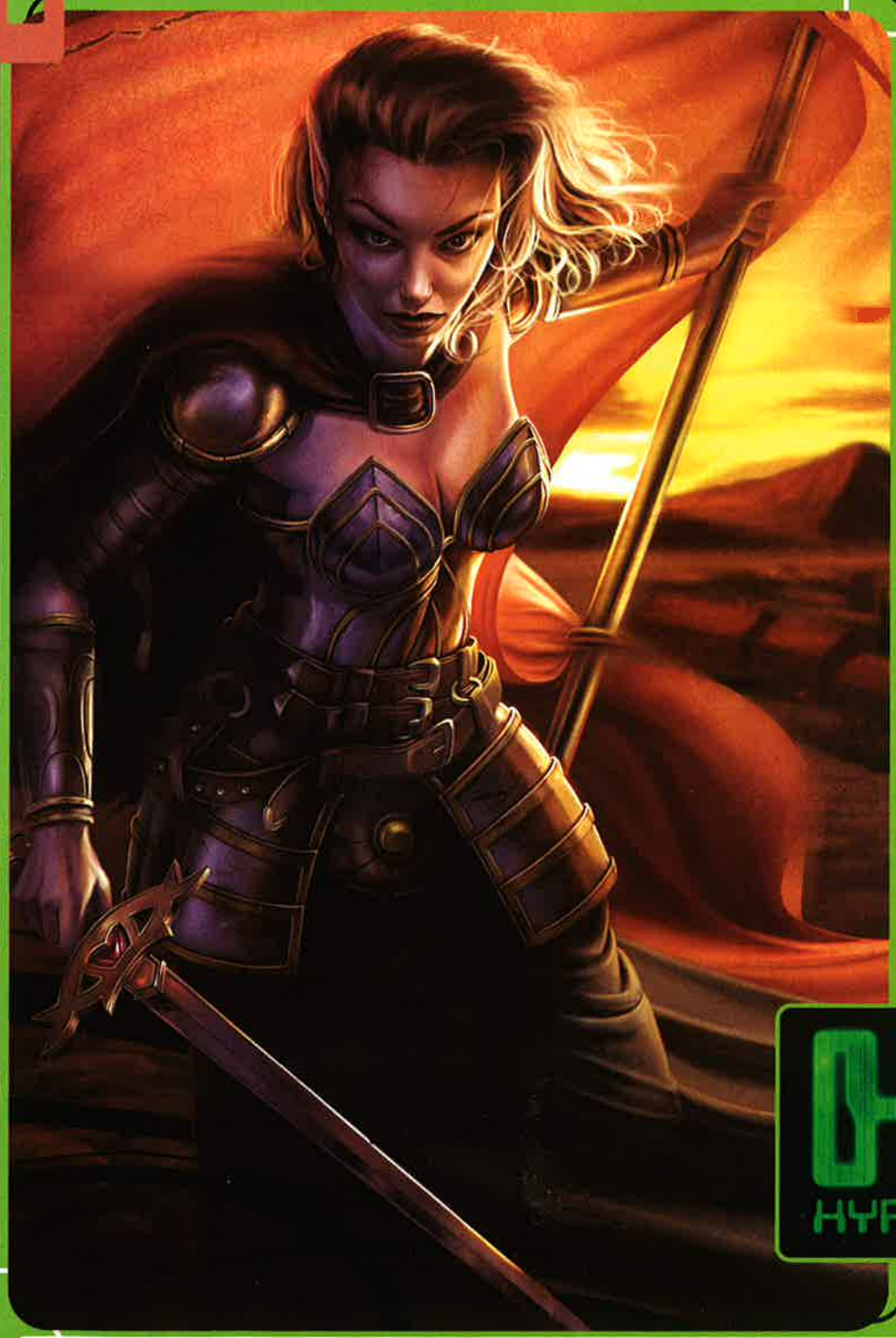
Daj się rozerwać!

Daj się rozerwać! Wskocz do fantastycznego świata GIER ELEKTRONICZNYCH i ANIME.

HYPER codziennie od godz. 20.00 do 24.00 po programie MINIMAX.

We wrześniu wypróbuj najnowszą część wciągającej gry RPG „NEVERWINTER NIGHTS: THE SHADOWS OF UNDERENTIDE".

HYPER@CPLUS.COM.PL

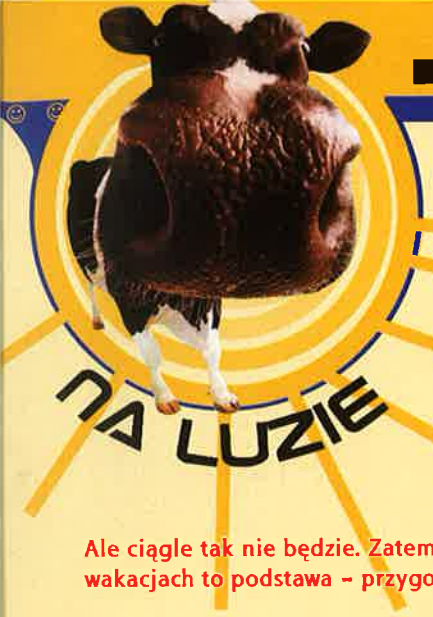


„NEVERWINTER NIGHTS: THE SHADOWS OF UNDERENTIDE"

rozrywa

HYPER

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE CYFRA+ ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH



Lato, lato wszędzie!

Ale ciągle tak nie będzie. Zatem korzystajcie, póki można. A że dobry humor na wakacjach to podstawa – przygotowaliśmy dla was sporo fajnych tekstów.

List z wakacji

Drodzy Rodzice!
Druh drużynowy powiedział, że mamy wszyscy napisać do rodziców, ponieważ najprawdopodobniej widzieliście powódź w TV i bardzo się martwicie. Nic nam nie jest. Woda porwała tylko jeden namiot i dwa śpiwory. Na szczęście żaden z nas się nie utopił, ponieważ kiedy się to zdarzyło, byliśmy wszyscy w górach i szukaliśmy Krzyśka, który zaginął. Zadzwońcie, proszę, do matki Krzyśka i powiedzcie jej, że już wszystko w porządku – znalazł się. Krzysiek sam nie może do niej napisać, bo połamał obie ręce, gdy spadał ze skały.

Na poszukiwania Krzyśka wyjechaliśmy pick-upem drużynowego. To było niesamowite. Nigdy byśmy nie znaleźli Krzyśka w tych ciemnościach, gdyby nie błyskawice. Druh drużynowy strasznie się wkurzył, że Krzychu poszedł w góry, nikomu nic nie mówiąc. Krzysiek powiedział, że mówił mu przecież, ale to było podczas pożaru, więc drużynowy najprawdopodobniej go nie usłyszał. Wiedzieliście, że jeśli się wrzuci do ognia butelkę z benzyną - to może ona wybuchnąć?! Mokry las nie spłonął, ale jeden z naszych namiotów - tak. Zwęgliło się także trochę naszych ubrań. No i Stefan będzie wyglądał tak niesamowicie, dopóki nie odrosną mu włosy.

W domu będziemy w sobotę - jeśli do tego czasu drużynowy naprawi samochód. Ten wypadek to naprawdę nie była jego wina. Hamulce pracowały OK, kiedy ruszaliśmy. Druh powiedział, że tak stary samochód miał prawo się popsuć. Prawdopodobnie dlatego, że był tak wiekowy, nikt nie chciał go ubezpieczyć. Ale w sumie my uważamy, że ten wóz jest całkiem cool. Tak jak i druh drużynowy. Nie robi nam wymówek, jak nabrudzimy w aucie, a kiedy w kabinie robi się gorąco, druh pozwala nam jechać na pace. Trudno, by nie było gorąco, skoro jedziemy w 10 osób. Ale odkąd patrol policji zatrzymał nas na autostradzie, już nie wsiadamy na pakę. Czy wspominałem już, że druh jest dobrym kierowcą? Przed tym wypadkiem uczył Ryśka jeździć - ale spoko, na szybszą jazdę pozwalał mu tylko na górskich drogach, na których prawie nie ma ruchu. Od czasu do czasu przejeżdżają tam tylko ciężarówki.

Dzisiaj rano wszyscy chłopacy skakali do wody ze skał i pływali w jeziorze. Druh nie pozwolił mi, ponieważ nie umiem pływać, no i Krzyśkowi z powodu tych jego rąk; dlatego my dwaj pływaliśmy po jeziorze kajakiem. Fajne jezioro. I głębokie. Chociaż niektóre czubki drzew wystają ponad lustro wody. Druh nie jest upierdliwy jak inni drużynowi. Nawet nam nie marudził, że nie ubraliśmy kamizelek ratunkowych. Spędza teraz dużo czasu, naprawiając samochód, więc staramy się nie zawracać mu głowy głupotami.

Zdobyliśmy już odznaki pierwszej pomocy. Kiedy Dawid nurkował w jeziorze i uciął sobie rękę, samodzielnie zakładaliśmy mu opaskę uciskową. Ja i Marek zwymiotowaliśmy wtedy, ale druh powiedział, że to prawdopodobnie było tylko zatrucie pokarmowe po zjedzeniu resztek kurczaka. Druh powiedział, że tak samo wymiotował po jedzeniu, jakie jadał w więzieniu. Jesteśmy bardzo zadowoleni, że on wyszedł i został naszym drużynowym. Druh mówił, że teraz jest już dużo mądrzejszy i że zrobiłby TO dużo lepiej niż wtedy. Nie bardzo wiem, o co chodzi.

Muszę już kończyć. Idziemy do miasta, aby wysłać listy i kupić naboje. Nie martwcie się o mnie. Jest OK.

Kochający Filip

Obowiązki i prawa podróżnego w Gnieźnie

Jest to odjazdowy i AUTENTYCZNY regulamin Gnieźnieńskiej Kolejki Dojazdowej (wąskotorówki).

Obowiązki podróżnego

1. Zabrania się zbierania grzybów podczas jazdy pociągu.
2. W czasie jazdy wyskakiwanie z pierwszego i wskakiwanie do ostatniego wagonu jest surowo wzbronione.
3. Wyśmiewanie się z pieszych i rowerzystów nie jest wskazane (w końcu i tak nas wyprzedzą).
4. Zabrania się wznosić okrzyki w rodzaju „gaz do dechy", gdyż denerwują maszynistę i mogą spowodować u niego czasową niezdolność do pracy.
5. Reklamacje dotyczące szybkości kolejki nie będą uwzględniane, albowiem jedzie ona wolno ze względu na dobro podróżnych, a nie dlatego, że szybciej nie może.
6. Podczas jazdy nad brzegiem jeziora zabrania się łowienia ryb z okien wagonu - istnieje niebezpieczeństwo wciągnięcia kolejki do wody przez wyrośniętą rybę.
7. Kąpiel w jeziorze podczas jazdy wzbroniona.
8. W razie trudności przy wjeździe na wzniesienie podróżni z ostatniego wagonu zobowiązani są do popychania kolejki.
9. Wnoszenie do wagonów żółwi lub innych równie powolnych zwierząt traktowane będzie jako prowokacja.

Po czym poznać, że za długo grałeś w Counter-Strike'a?

1. Opuszczasz mieszkanie tylko wylotem wentylacyjnym.
2. Nie wchodzisz do mieszkania, zanim nie wrzucisz flashbanga przez drzwi.
3. Przy każdym kliknięciu, jakie usłyszysz - skaczesz i szukasz ochrony... przecież tam gdzieś może być snajper.
4. Każdy, kto potrzebuje więcej niż minutę w publicznej toalecie, zostaje opieprzony przez ciebie jako kamper.
5. W uniwersytetach ciągasz profesorów i marudzisz coś o rescue pointach i pieniądzach aż ci ogłupiali zaczynają biegać przez ściany.
6. Po obudzeniu się obowiązkowo próbujesz kupić broń.
7. Giniesz mniej więcej 20 razy na dzień.
8. W pracy lub szkole mówisz tylko o broni.
9. Gdy rano opuszczasz dom, startujesz ze słowami: go! go! go!
10. Za każdym razem, jak widzisz szefa, wymykają ci się słowa 'enemy spotted'.
11. Jeśli ci się spieszy, biegasz tylko z nożem.
12. Kiedy wyrzucasz papierosa, wołasz mimowolnie 'fire in the hole!'.
13. Jeżeli czekasz, to tylko nad albo za przystankiem.
14. Skaczesz po chodniku jak królik.
15. Jak idziesz do szkoły, to tylko w kamizelce kuloodpornej i hełmie.
16. W Aldiku za regałami daremnie próbujesz znaleźć MG.
18. Po każdym napisanym zdaniu wymieniasz nabój w piórze na nowy.
19. Zanim wyjdziesz zza zakrętu, wrzeszczysz 'storm the front'.
20. Denerwujesz się ciągle, że nie widzisz własnego crosshaira.
21. Skaczesz pięć metrów w dół, bo za długo byś tam szedł, a wydaje ci się, że i tak przeżyjesz dzień z 40 HP.
21. Strzelasz przez każde drzwi, zanim wejdziesz.
22. Kiedy mama mówi, że masz otworzyć okno, a ty je rozwalasz i dziwisz się, iż stłuczki nie znikają.
23. Używasz spreya w każdej kanalizacji, malując własne logo.
24. Gdy widzisz kogoś z latarką, od razu wrzeszczysz, że mają natychmiast ją zgasić, bo można was od razu zauważyć.
25. Jak coś huknie, odwracasz się i patrzysz, który z kumpli padnie nieżywy na ziemie.
26. Wychodzisz na ulicę tylko w grupkach powyżej 4, bo się ciągle boisz, że tam gdzieś czai się snajper.
27. Patrzysz na leżącego pijaka na ulicy i bezskutecznie czekasz, aż się ukaże jego HP.

Amerykański świat sportu

Ogólna opinia o amerykańskich sportowcach jest taka - im głupszy, tym lepiej gra. Sportowcy oczywiście odpierają te jakże bezpodstawne zarzuty i we wszystkich wywiadach starają się być mądrzejsi od trenerów. Ci nie pozostają im dłużni...

Oto autentyczne wypowiedzi przedstawicieli amerykańskiego sportu.

Andre Dawson z Chicago Cubs na temat pozostawania wzorem dla innych: „Chcę, by wszystkie dzieci robiły to, co ja. Dokładnie to samo. Chcę, by dzieci wręcz kopulowały moje zachowania".

Kopiować, kopulować - what's the difference? :)

George Rogers z New Orleans Saint na temat nadchodzącego sezonu: „Chcę zdobyć mistrzostwo na 1000 jardów lub 1500. W zależności, co będzie pierwsze".

Joe Jacobi ze Skins powiedział: „Przebiegłbym po własnej matce, by zdobyć Super Bowl".

Matt Millen z Raiders skomentował: „Żeby wygrać, również przebiegłbym po matce Joe'go".

Torrin Polk z University of Houston na temat własnego trenera: „Traktuje nas jak mężczyzn. Pozwala nam nosić kolczyki".

Sprawozdawca sportowy i emerytowany gracz Joe Theismann: „Nikogo w footbalu nie powinno się nazywać geniuszem. Geniusz to ktoś podobny do Normana Einsteina".

Jeden z graczy na University of Pittsburgh: „Mam zamiar zdać egzaminy w terminie, nieważne, ile to będzie trwało".

Bill Peterson do podopiecznych: „Ustawcie się alfabetycznie według wzrostu". Oraz: „Zbierzcie się w pary po trzech i zróbcie kółeczka".

Dan Duva, promotor bokserów na temat Mike'a Tysona i jego kłótni z Donem Kingiem: „Dlaczego miałby zmądrzeć? Był 3 lata w więzieniu, a nie w Princeton".

Bum Phillips - trener, kiedy go spytano, czemu na wszystkie wyjazdy zabiera ze sobą żonę: „Jest zbyt brzydka, aby ją pocałować na do widzenia".

Stu Grimson, lewoskrzydłowy Chicago Blackhawks na temat - dlaczego trzyma własne kolorowe zdjęcie na szafce: „Jak zapomnę, jak się pisze moje imię, to wciąż mogę znaleźć własne ubrania".

Lou Duva, weteran walk bokserskich, na temat spartańskich warunków trenowania Andrzeja Gołoty: „To jest facet, który wstaje o 6 rano niezależnie, która jest wtedy godzina".

Frank Layden, ówczesny szef Utah Jazz: „Spytałem go: »Synu, co z Tobą? To ignorancja czy apatia?«. A on: »Nie wiem, trenerze - i nie obchodzi mnie to«.

Trener Shelby Metcalf na temat gracza, który dostał same mierne i jedną trójkę: „Synu, coś mi się wydaje, że poświęcasz za dużo czasu na jeden przedmiot".

Koszykarz Chuck Nevitt, tłumacząc się trenerowi, czemu jest taki nerwowy na treningach: „Moja siostra spodziewa się dziecka i nie wiem, czy będę wujkiem czy ciotką".

Dzieci radzą, jak żyć

*Andrzejek, 9 lat: nigdy nie wymądrzaj się do nauczyciela, któremu mrugają oczy i drżą uszy.
*Rysio, 9 lat: noś czapkę, kiedy karmisz mewy...
*Stasia, 8 lat: śpij w ubraniu, to nie będziesz się musiał rano ubierać.
*Karolek, 9 lat: nie proś rodziców o nic, co kosztuje więcej niż 5 zł, gdy liczą PIT.
*Marysia, 11 lat: nie jedz za dużo na obiad, bo nie zmieścisz deseru.
*Jacuś, 16 lat: kiedy wasz tata jest zły i pyta, czy wygląda na idiotę, nie odpowiadajcie!
*Michaś, 14 lat: nigdy nie mów mamie, że jej dieta nie działa...
*Jurek, 12 lat: nie zaczepiaj siostry, jeśli ma w ręku twardą książkę.
*Asia, 13 lat: jak dostaniesz pałę w szkole, pokaż ją mamie, gdy rozmawia przez telefon.
*Mareczek, 10 lat: nigdy nie rób sobie żartów na posterunku policji. Naprawdę!
*Mirek, 12 lat: nie mów młodszemu bratu, że i tak nie zrobisz tego, co kazała ci mama...
*Filip, 13 lat: nigdy nie zakładaj się z siostrą, że pomalujesz tacie samochód.
*Joasia, 11 lat: w dwóch miejscach zawsze cię przyjmą - w kościele i u babci.
*Maciuś, 12 lat: jak chcesz coś drogiego, poproś dziadków.
*Mikołaj, 13 lat: nigdy, ale to NIGDY nie chrzcij kota.

Opowieści Mr Jediego (5)

Sek(s)ret mężczyzny XXI wieku

Uwielbiam smak starego dobrego wina. Jeśli do tego jest czerwone i wytrawne - to prawie szczyt rozkoszy; a gdy ponadto jest kosztowne i dostaję je w prezencie, to już orgazm bez trzymanki w pełnym galopie podczas zadymki śnieżnej. Jednak zawsze trzeba być uważnym, gdyż pułapki czekają nawet w rajskim ogrodzie i nie ma takiej przyjemności, która w nadmiarze lub nieodpowiednio wykorzystana nie mogłaby zaszkodzić.

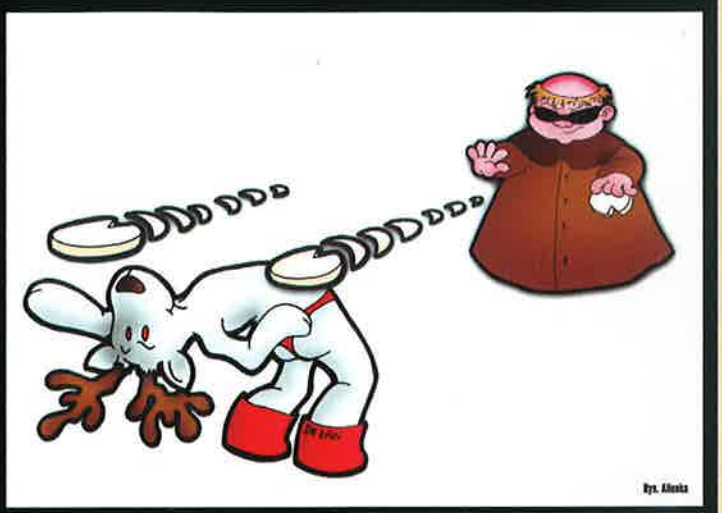
Tak było z ostatnią butelką jakiegoś francuskiego sikacza, którą smakowałem na własnym tegorocznym przyjęciu urodzinowym. Szlachetny trunek spływał po mym gardle niczym miód po młodej piersi guwernantki Helgi aż do momentu, gdy mnie oświecono, ileż to cudo potrzebowało zer na banknocie, aby zmienić właściciela. No i wtedy stanęło mi w gardle. Nie, to nie to, co myślicie, świntuchy jedne! Z moją anatomią jest wszystko w porządku. To butelka mi stanęła w gardle. Tak już miałem w czubie, że korek przeszedł lekko niczym morska bryza po gładkim udzie Pameli, ale z butelką zaczęły się schody już przy zakończeniu szyjki. No, przecież nie mogłem pozwolić, aby się cokolwiek zmarnowało! Nie przy takiej cenie! Że niby co? Że to jakaś paranoja? Paranoja to tylko jeszcze jedna nazwa na coś, czego nie potrafimy objąć naszym zablokowanym i tym samym ograniczonym umysłem. Kiedyś za paranoję uważano teorię, że Ziemia jest okrągła - więc nie dajmy się zwodzić sloganom, jakie narzuca nasze otoczenie.

Tak czy owak, summa summarum, alkapone dolczewita - butelki nie zżarłem, bo publika protestowała (jeden nawet puścił ptaka przez okno na przejeżdżającą limuzynę). Jednak to jakże doniosłe zdarzenie uświadomiło mi, że... tej butelki nie ma. Zżarł ją Dżordż, który w tamtej chwili radośnie pochrapywał pod biurkiem i czkał w rytm „Międzynarodówki". W każdym razie ten fakt wbił mi do łepetyny, że w dzisiejszych czasach trudno być prawdziwym mężczyzną. Kiedyś wystarczyło wziąć z kąta swojej luksusowej jaskini maczugę, wyjść w las czy w inną sawannę i przywalić w łeb pląsającemu właśnie obok stworzonku, aby po powrocie do domu ze świeżo zatłuczonym obiadkiem zostać okrzyk-niętym przez rodzinę czy inną wspólnotę - bohaterem.

A dzisiaj? Dzisiaj trzeba się przeciskać z koszykiem w supermarketach, by się dopchać do półki z jakimś nieświeżym obrzydlistwem, którego już sama nazwa odrzuca: „Sekret Mnicha", ser pleśniowy - wolę nie poznawać tego sekretu, a już na pewno nie mam ochoty go próbować. Albo „Śmietana szefa kuchni" - no, jak rany, zwolniłbym takiego kolesia i sądownie zakazał zbliżania się do garnków na co najmniej 30 metrów przez minimum dwa lata. „Piwo po zbóju"? A jeśli miał chore nerki? A może źle kojarzę? Nieee inne skojarzenia mam jeszcze bardziej obrzydliwe.

Choć nie tak obrzydliwe jak teoria Dżordża na temat męskości w XXI wieku - bo, według niego, aby w dzisiejszych czasach być prawdziwym mężczyzną, należy umieć zrobić trzy rzeczy: raz - strzelić z nadmuchanego kaloszka, najlepiej filcowanego, dwa - zapłodnić renifera albinosa w pełnym galopie na Placu Czerwonym, oraz trzy - ściągnąć damskie stringi przez głowę razem ze skarpetkami. Po czymś takim masz prawo nazywać siebie samego the maczo men i dać w pysk ochroniarzowi przed nocnym klubem. Tylko pamiętaj, że wcześniej czy później, acz zawsze, ponosi się wszelkie konsekwencje wszystkich własnych decyzji. Bynajmniej niech cię to nie zniechęca do filcowanych kaloszków - to nie ich wina, że są, jakie są. A jeśli naprawdę chcesz zostać prawdziwym mężczyzną XXI wieku, takie drobiazgi ci w tym nie przeszkodzą. Zresztą - na dobrą sprawę dzisiaj wystarczy umieć sformatować twardziela, aby wywołać wyraz uznania na twarzy dziewoi. I niech wam nie przeszkadza fakt, że ten twardziel jest od was wyższy i silniejszy - do odważnych świat należy.

Mr Jedi
(www.kawaii.pl)



B(eznadziejna) I(nteraktywna) O(peracja) S(traceńca)

Ice

Z uwagi na duże zainteresowanie tekstem o ustawieniach BIOS-u, szanowny naczelny obarczył mnie bonusem w postaci nowego zadania, mianowicie jego dogłębnego opisu.

Jak już wiecie z poprzedniej relacji, BIOS to na tyle zagmatwane urządzenie, że bez pały nie podchodź. Występują trzy najczęściej spotykane rodzaje BIOS-ów: AWARD, AMI i PHOENIX. Kompleksowy ich opis tradycyjnie zaczniemy od BIOS-u AWARD, jako że jest najczęściej spotykany w płytach głównych oferowanych na naszym rynku, po za tym opcje w innych BIOS-ach nie różnią się zbytnio nazwą i działaniem. Jeśli którejś z nich nie ma w waszym BIOS-ie, nie ma się czym przejmować - znaczy to mniej więcej tyle, że producent płyty głównej wie więcej od nas i nie życzy sobie grzebania w ustawieniach komputera.

Mam również nadzieję, że wszyscy odrobili zadanie domowe i wiedzą, w jaki sposób dostać się do naszego bohatera i jak wprowadzać zmiany, a później je zapisywać. Jeżeli nie - przypominam. Aby uruchomić program konfiguracyjny BIOS-u, podczas startu zazwyczaj naciskamy DEL lub F1. Na pewno pamiętacie również o tym, że wszystkie zmiany należy przeprowadzać ostrożnie, najlepiej „po jednym oczku", bo w innym razie może się to skończyć złą pracą komputera, a w najgorszym przypadku zobaczycie dymek wydobywający się z zasilacza, co zazwyczaj oznacza poważne kłopoty!

STANDARD CMOS SETUP

To zazwyczaj pierwsze menu, jakie odwiedzamy. Możemy w nim ustawić wszystkie podstawowe parametry komputera. Zaczynamy od daty i czasu (co i jak, chyba nie muszę wyjaśniać). Następnie rzuca się w oczy tabelka z ustawieniami dysków znajdujących się w komputerze. Zazwyczaj zaznaczenie kolejnej pozycji i zatwierdzenie jej Enterem spowoduje wykrycie napędu i ustawienie odpowiedniego trybu pracy; czasami zdarza się też, że BIOS nie jest taki sprytny, za jakiego się uważa - i zazwyczaj przy wykrywaniu trybu pracy HDD musimy wspomóc go dobrą radą i użyć klawiatury. Na końcu pozostaje wybór stacji dyskietek (czyli nie mamy tu żadnego wyboru), a w starszych BIOS-ach trybu wyświetlania (dotyczy tylko posiadaczy Herkulesów, S3 Trio czy innych przedpotopowych Tridentów). To było łatwe - teraz ruszamy do boju...

UWAGA

Niektóre z opisanych tu ingerencji mogą – gdy się przesadzi – uszkodzić komputer lub znacząco zmniejszyć jego wydajność. Pamiętajcie o tym, zanim zaczniecie eksperymentować...

BIOS FEATURES SETUP/ ADVANCED SETUP

W tym menu określamy parametry pracy płyty głównej i procesora. Znajdziemy tu też ustawienia kolejności przeszukiwania napędów z systemem (nowsze BIOS-y oferują do tego specjalne menu, które możemy wywołać podczas startu komputera, np. ECS K7S5A-F8, wybrać właściwą opcję bez konieczności wchodzenia do BIOS-u). Według wszelkiej znanej mi teorii, brak ustawień (czyt. ustawienia domyślne) w tym menu nie powinien przeszkodzić w uruchomieniu urządzenia.

Virus Warning

W nowych BIOS-ach rzadziej stosowane, gdyż powoduje trochę problemów z systemami, które bezpośrednio zarządzają sprzętem znajdującym się w komputerze (Windows z magicznymi sterownikami, Linux). Jest to po prostu blokada przed zapisem w sektorze rozruchowym twardego dysku - zazwyczaj i tak nie uchroni nas przed wirusami. Zalecane ustawienie: Disabled.

CPU Internal Cache/L1 Cache

Podręczna wewnętrzna pamięć procesora - jest to bardzo szybka pamięć, dzięki której procesor nie czeka na kolejne instrukcje; w wyjątkowych sytuacjach (podczas błędów pracy procesora) można ją wyłączyć, choć zdecydowanie obniży to prędkość systemu (właściwie do prędkość 486). Zalecane ustawienie: Enabled. No, chyba że chcecie pograć w jakieś stare gry, które na nowym sprzęcie zasuwają jak huragan po stepie.

CPU External Cache/L2 Cache

Sama nazwa tej opcji jest myląca - wywodzi się ona z zamierzchłych czasów (gdy żyły jeszcze pterodaktyle, a najszybszym sprzętem było 386DX40), kiedy pamięć L2 montowano na płycie głównej, a nie procesorze (od Pentium II wzwyż, pomijając oczywiście sławny Celeron 300 MHz, który takowej pamięci w ogóle nie miał). Jej funkcja jest podobna do L1 - wyłączenie jej znacznie obniża wydajność procesora; w zasadzie przydatne jest to tylko podczas uruchamiania starych DOS-owych gier, które nie radzą sobie z częstotliwościami zegara procesora mierzonymi w gigahercach. Sporadycznie zdarza się, że możemy ustawić dodatkowe opcje - External Cache Write Mode, czyli określamy sposób przesyłania danych do zapisu (ustawienie na Write Through powoduje zapisanie danych jednocześnie w Cache'u i RAM-ie, co jest nieznacznie szybsze niż Write Back, czyli zapisanie danych najpierw w Cache'u, a dopiero później przesłanie ich w większej ilości do RAM-u. Zalecane ustawienie: Enabled.

Quick Power On Self Test

Tu możemy włączyć (ew. wyłączyć) skrócenie przeprowadzania POST-a. To procedura testowa składająca się z wewnętrznych testów przeprowadzanych jeszcze przed załadowaniem systemu operacyjnego. Zgodnie z zawartym w BIOS-ie programem pracy POST-a po uruchomieniu PC procesor komunikuje się z poszczególnymi urządzeniami i ustala, czy każde z nich funkcjonuje poprawnie. Błąd komunikacji może przynieść różne skutki. W najgorszym przypadku uruchomienie komputera będzie wstrzymane, a z głośnika zabrzmi seria pisków sygnalizujących rodzaj błędu (patrz: tabelka). W zasadzie jeśli jesteśmy pewni wszystkich podzespołów znajdujących się w komputerze, powinniśmy ją wyłączyć (Disabled), co znacznie przyspieszy start urządzenia. W razie niekontrolowanych resetów, zawiechów itp. możemy ją włączyć, by sprawdzić komponenty komputera. Zalecane ustawienie: Enabled.

Boot Sequence

Jak sama nazwa wskazuje, ustawiamy tu kolejność poszukiwania przez komputer dysku, na którym znajduje się system operacyjny. Sprawa jest prosta, mianowicie jeśli dyskiem systemowym jest C: - ten właśnie wybieramy jako pierwszy do przeszukania, jeśli D: - to D: etc. Ograniczenie dysków, które ma przeszukiwać komputer, zdecydowanie zwiększa szybkość ładowania systemu. Jak już wspominałem, w nowych BIOS-ach mamy możność zmiany napędu, z którego będziemy bootować komputer za pomocą menu wywoływanego bezpośrednio podczas startu komputera. Zalecane ustawienie: C: (lub inny dysk z systemem).

Swap Floppy Drive

Opcja umożliwia zamianę oznaczeń stacji dysków A na B i vice versa. Przydatne, jeśli źle podepniemy taśmę kontrolera do stacji FDD, a nie chcemy rozbierać komputera i przekładać wtyczek. Zalecane ustawienie: Disabled.

Boot Up NumLock Status

Uaktywnienie klawiatury numerycznej jest równoznaczne z użyciem klawisza NumLock. Zalecane ustawienie: Enabled.

Boot Up System Speed

W tej chwili właściwie niespotykana opcja w BIOS-ie. Jest zamiennikiem również niespotykanego już przycisku TURBO na obudowie. To pozostałość po dawnych czasach, kiedy to 80 czy 100 MHz było za dużą wartością. W dzisiejszych czasach MHz nigdy za dużo - zalecane ustawienie: High.

OS Select for DRAM > 64 MB

Jeśli jesteśmy użytkownikami systemu OS2 Warp starszego niż 3 (w co baaaaardzo wątpię), musimy

włączyć specjalną organizację RAM-u dla ww. systemu, gdyż nie radzi on sobie z wartością większą niż 64 MB. We wszystkich innych przypadkach wyłączamy ją. Zalecane ustawienie: Non-OS/2.

System/Video BIOS Shadow

Włączenie tej opcji powoduje kopiowanie firmware'u karty graficznej do szybszej pamięci RAM. W systemach wykorzystujących graficzny interfejs użytkownika (GUI), czyli Windows, przyrost będzie niewielki, jeżeli w ogóle będzie odczuwalny. Zalecane ustawienie: Enabled.

Clk Gen Spread/Spread Spektrum Modulated

Podobno producenci części komputerowych nie dbają o nasze zdrowie, a ta opcja stawia wyraźnie veto temu twierdzeniu. Dzięki niej zmniejszamy wydzielane przez komputer zakłócenia elektromagnetyczne, ale i znacząco obniżamy jego wydajność. Jeśli komuś zależy bardziej na zdrowiu (pomijając możliwość noszenia ołowianego skafanderka), a mniej na wydajności, może ją włączyć. Jeżeli nie - wyłączamy ją. Zalecane ustawienie: Disabled (a co!).

HDD S.M.A.R.T. Capability

Produkowane dziś twarde dyski na stałe mają wbudowaną funkcję Self-Monitoring, Analysis and Reporting Technology, której zadaniem jest ostrzeganie o możliwości wystąpienia awarii HDD (np. bad sectora), zanim ta nastąpi (zabawa we wróżkę). Zalecane ustawienie: Enabled.

CHIPSET FEATURES SETUP

Chipsetem nazywany jest układ scalony na płycie głównej, odpowiedzialny za komunikację między procesorem, pamięcią RAM i pozostałymi komponentami komputera. Dlatego też zmiany, jakie tu wprowadzimy, mają duże znaczenie dla stabilności całego systemu. W gruncie rzeczy ustawienia wprowadzone przez producenta płyty głównej są zazwyczaj najlepsze i wszelkie kombinacje z naszej strony mogą nas drogo kosztować. Zaznaczam od razu, że mimo wszelkich korekt z waszej strony, komputer wcale nie musi działać szybciej, a może działać mniej stabilnie albo nawet wcale. Ze względu na rozmaite chipsety różne też będą dostępne ustawienia i co za tym idzie - nie ma jednego słusznego ustawienia. W zasadzie nasza ingerencja powinna ograniczyć się do zmian ustawień pracy pamięci i jeśli mamy taką możliwość - także procesora.

Auto Configuration

Jeśli w BIOS-e dostępna jest ta opcja, w zasadzie nic nie powinniśmy tu zmieniać. Zazwyczaj. Ale jeżeli koniecznie chcemy dokonać zmian w ustawieniach, wyłączamy ją. Zalecane ustawienie: Disabled.

SDRAM RAS-to-CAS Delay

Zmiana ustawień odświeżania pamięci RAM. Tutaj sprawa ma się w następujący sposób: im mniejszą wartość ustawimy, tym częściej pamięć będzie odświeżana, ale jeśli przesadzimy, dane po prostu się zgubią i pamięć zacznie się sypać. W zasadzie jedną z najważniejszych zmian, jakie możemy tu wprowadzić oprócz ustawień częstotliwości taktowania FSB i napięcia dla pamięci, jest ustawienie CAS, czyli czasu opóźnienia TCL (Time CAS Latency), który jest odstępem pomiędzy przekazaniem adresu kolumny (zakończeniem rozkazu odczytu) a momentem pojawienia się danych na końcówkach wyjściowych mierzonych w cyklach zegara. Im mniejsza wartość, tym wydajniejszy system. Jest to tak zwane SPD RAM-u, co zazwyczaj można wyczytać z naklejki na kości pamięci.

AGP Aperture Size (MB)/AGP 4X Control

Dzięki dzisiejszej technologii AGP karty graficzne oparte na tej szynie danych potrafią efektywnie wykorzystywać pamięć komputera do przechowywania tekstur podczas pracy. Zalecane ustawienie to połowa wielkości RAM-u, jaki zainstalowaliśmy w komputerze. Ustawienie mniejszej wartości najczęściej owocuje drastycznym spadkiem wydajności PC. Jeżeli mamy kartę obsługująca 4 x AGP, oczywiście opcję AGP 4x Control powinniśmy ustawić na Enabled. Choć dziś spotyka się karty pracujące na szynie 8x, są one rzadkością, i jeśli zamiast 4x mamy 8x - to nóż, widelec nasza karta grafiki ruszy w takim właśnie trybie; jeżeli nie - i tak będzie pracowała z maksymalną prędkością.

System (Video) BIOS Cacheable

Podczas dominacji na platformie PC poczciwego DOS-a (czyli kilka ładnych lat temu) dzięki włączeniu (Enabled) tej opcji komputer dostawał dość dużego kopa (nawet do 50%) - powodują one skopiowanie zawartości firmware'u karty graficznej i BIOS-u do dużo szybszej pamięci RAM. Dziś - z powodu już wcześniej wymienionych przeze mnie magicznych sterowników Windows, które bezpośrednio odwołują się do sprzętu w PC (pomijając BIOS) - działanie tych ustawień nie jest już tak znaczące dla wydajności sprzętu i oscyluje w granicach 2-3 %. Zalecane ustawienie: Enabled.

SOFT CPU/CPU SETTINGS

Podczas gdy ustawienia niektórych komponentów komputera przyspieszają jego pracę od kilku do kilkunastu procent, ustawienia taktowania samego procesora zazwyczaj drastycznie zwiększają osiągi sprzętu. Chyba wszyscy domorośli overclokerzy wiedzą, że częstotliwość taktowania procesora jest równa iloczynowi mnożnika procesora (zazwyczaj fabrycznie ustawionego na stałe) i częstotliwości FSB, czyli magistrali głównej procesora. Taktowanie procesora zwiększamy tylko przez podwyższanie wartości FSB. Należy przy tym pamiętać, że w takiej sytuacji podwyższamy częstotliwość pracy wszystkich urządzeń zainstalowanych w komputerze. Jeśli płyta główna ma opcję ustawienia asynchronicznego taktowania pamięci i gniazd PCI i AGP, nie powinno być problemów. Jeżeli nie, musimy uważać, bo nie wszystkie karty rozszerzeń (np. tunery telewizyjne) tolerują przetaktowanie PCI. Warto również pamiętać, że asynchroniczne ustawienie RAM<->CPU, nawet przy wyższej częstotliwości procesora, często daje spadek wydajności! Dane po prosu czekają w kolejce, a nie są przesyłane jak w trybie synchronicznym (te same częstotliwości lub ich krotności) w jednym cyklu zegara procesora. Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze podkręcanie napięcia, jakim traktujemy procesor. Często podniesienie tegoż przy przetaktowaniu przynosi całkiem pozytywne rezultaty, ale gdy przesadzimy, proc może dostać czkawki i odmówić współpracy (tak będę leżał, nie wstanę!).

Co w BIOS-ie piszczy*

Oba BIOS-y komunikują błędy za pomocą systemowego głośniczka. Zdarza się, że jest on odpięty (u mnie na przykład tak jest, bo wkurza mnie to jego popiskiwanie) lub źle podłączony - więc jeśli komputer się nie odzywa, a widzimy czarny ekran, trzeba sprawdzić, czy głośniczek jest właściwie „connectnięty" do płyty głównej.

AWARD BIOS
1 krótki – wszystko OK!
1 długi – błąd pamięci
1 długi, 2 krótkie - błąd parzystości RAM
1 długi 2 krótkie - błąd karty graficznej
ciągły dźwięk - błąd pamięci RAM lub karty graficznej

AMI BIOS
1 pisk - błąd odświeżania RAM
2 piski - błąd parzystości RAM
3 piski - błąd w pierwszych 64kb RAM
4 piski - błąd zegara systemowego
5 pisków - błąd procesora
6 pisków - błąd kontrolera klawiatury
7 pisków - błąd trybu wirtualnego procesora
8 pisków - błąd I/O pamięci karty graficznej
9 pisków - błąd sumy kontrolnej BIOS-u
10 pisków - błąd pamięci CMOS
11 pisków - błąd pamięci cache
ciągły dźwięk - błąd pamięci RAM lub pamięci karty graficznej

* Dźwięki mogą się różnić, w zależności od wersji BIOS-u.

INTEGRATED PERIPHERALS

Tutaj znajdziemy ustawienia wszystkich urządzeń, z którymi komunikuje się procesor - czyli stacje dysków, porty COM i LPT, ustawienia USB. Zagłębianie się w poszczególne opcje darujemy sobie. Należy tylko nadmienić, że możemy wyłączyć porty, z których nie korzystamy (np. port LPT jeśli nasza drukarka korzysta z USB), a to zwolni trochę zasobów systemowych. A tak na marginesie, większość ustawień możemy zmienić w windowsowym Menedżerze Urządzeń.

POWER MANAGEMEMENT

Jak sama nazwa wskazuje, tutaj znajdziemy opcje ustawień zasilania komputera i analogicznie do poprzedniego menu - zmiany tutaj wprowadzone równie dobrze możemy przeprowadzić w naszych oknach. I tutaj uwaga, należy zwrócić uwagę na ustawienie wyłączania dysku - często się zdarza, że tak BIOS-y, jak i systemy mają domyślnie ustawione wyłączanie po 20 minutach bezczynności, co w zasadzie przekłada się na dłuższe uruchamianie dysku, przestoje w pracy, narażanie tegoż na niepotrzebne przeciążenia, a przy tym twierdzenie o oszczędności energii jest tu mocno naciągane. Zatem owe wartości ustawcie na godzinę, albo i więcej.

I tak dotarliśmy do menu SAVE AND EXIT CMOS SETUP, w którym po naciśnięciu Y i zatwierdzeniu zmian Enterem możemy się cieszyć nową prędkością sprzętu - no, chyba że gdzieś przegięliśmy (zwłaszcza trzeba uważać w ustawieniach pamięci i procesora), wówczas zobaczymy tylko czarny ekran i nie pozostanie nam nic innego, jak rozebrać komputer, znaleźć zworkę odpowiedzialną za resetowanie BIOS-u (w ostateczności wyjąć baterię podtrzymującą EEPROM) i ustawić wszystko od nowa. Ew. przy pewnej dozie szczęścia wystarczy wejść do BIOS-u i przywrócić ustawienia domyślne.

Zgodnie z sugestią naczelnego, proszę o przysyłanie maili z opisem problemów, nie tylko tych dotyczących BIOS-u, ale również innych, na które nie możecie znaleźć rozwiązania. Najciekawsze z nich znajdą „solucję" na łamach CD-Action.

Slawkoa@xl.wp.pl

Jimmy Conway

AUTOR PONIŻSZEGO TEKSTU NIE BIERZE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA EWENTUALNE ZNISZCZENIE, USZKODZENIE SPRZĘTU KOMPUTEROWEGO CZY CZEGOKOLWIEK, SPOWODOWANE OPISYWANYMI PONIŻEJ MODYFIKACJAMI ZESTAWÓW KOMPUTEROWYCH.

AUTOR NIE NAMAWIA DO DOKONYWANIA OPISANYCH PONIŻEJ MODYFIKACJI ZESTAWÓW KOMPUTEROWYCH.

AUTOR NIE BIERZE ODPOWIEDZIALNOŚCI, JEŻELI OPISANE PONIŻEJ MODYFIKACJE NIE DADZĄ ŻADNEGO EFEKTU.

PONIŻSZY PORADNIK NIE OPIERA SIĘ NA ŻADNYCH MATERIAŁACH Z PRASY KOMPUTEROWEJ ITP. ZOSTAŁ NAPISANY TYLKO NA PODSTAWIE DOŚWIADCZEŃ AUTORA.

JEŻELI SPODOBAŁ CI SIĘ TEN PORADNIK, TO FAJNIE, JEŻELI NIE, TO TEŻ FAJNIE. PAMIĘTAJ, ŻE CZYTAJĄC GO TRACISZ TYLKO CZAS, NIE PIENIĄDZE, A POZA TYM ZYSKUJESZ INFORMACJE.

MAM NADZIEJĘ, ŻE DZIĘKI TEMU PORADNIKOWI WIELE OSÓB OSZCZĘCI CZAS I PIENIĄDZE, KTÓRE JA STRACIŁEM.

UWAGA

CHŁODZENIE ZESTAWÓW KOMPUTEROWYCH

1. SKRZYNIA DLA GRACZY I OVERCLOCKERÓW

Sprawa odpowiedniego obiegu powietrza wewnątrz obudowy oraz odprowadzania i dopływu powietrza do niej są bardzo ważne. Możesz mieć dobry system chłodzenia zamontowany na procesorze, ale jeśli temperatura wewnątrz pieca dojdzie do 40-45, to prawdopodobnie i on będzie miał problemy z utrzymaniem właściwej temperatury CPU. Taka sytuacja dotyczy zwłaszcza okresu letniego. Jeśli jesteś maniakiem podkręcania, powinieneś zapoznać się z poniższym rysunkiem. Według takich zasad są konstruowane markowe obudowy dla overclockerów. Jeden wiatrak z przodu, jeden z boku i jeden z góry.

Oczywiście dochodzi jeszcze wiatrak w zasilaczu, którego nie uwzględniłem na tym rysunku, ponieważ jest on w każdym zestawie. Według informacji producentów takich profesjonalnych skrzynek, wiatraki z góry i z tyłu (zasilacz) wyciągają ciepłe powietrze na zewnątrz, a przedni i boczny wtłacza je do środka. Tak więc, jeśli masz hopla na punkcie wyciskania z pieca siódmych potów, a jednocześnie nie jesteś zwolennikiem zdejmowania obudowy i „gołego" PC, powinieneś się zastanowić nad zakupem lub konstrukcją skrzyni w oparciu o powyższy rysunek.

Oczywiście nie każdy zechce mieć obudowę z czterema wiatrakami, ponieważ część z nich prawdopodobnie jest tak głośna, że będzie można przy nich wytrzymać, tylko grając ze słuchawkami na uszach. Jeżeli ktoś próbuje konstruować samodzielnie taką obudowę, sytuacja w finale może wyglądać jeszcze gorzej.

Ale nie potrzebujemy aż takiej ilości wiatraków, aby znacznie polepszyć warunki wewnątrz obudowy. Z moich doświadczeń wynika, że całkiem dobre efekty daje jeden umieszczony z boku obudowy.

Testowałem obydwa ustawienia, to znaczy wtłaczanie oraz wyciąganie i właśnie to pierwsze dawało lepsze efekty. Warto także wspomnieć, że boczny wiatrak był zamontowany prawie centralnie nad procesorem (patrząc z boku) i chyba właśnie to spowodowało dobre efekty. Oczywiście radiator z wentylatorem umieszczony na procesorze pozostaje na miejscu. Przypadkiem nie pomyślcie sobie, że go wywalamy. Aby zamontować taki dodatkowy wentylator, należy oczywiście wyciąć otwór w bocznej ściance obudowy. Najlepiej ją odkręcić i położyć na drewnianej powierzchni, zaopatrzyć się w przecinak, młotek i do roboty.

U mnie zastosowanie tego bocznego wiatraka dało duże efekty, mogłem podkręcić Athlona 1700 XP na

2000 przy chłodzeniu zwykłym Titanem za 30 zł i nie musiałem nerwowo sprawdzać, czy temperatura nie przekroczyła grubo ponad 60 stopni. U mojego kolegi po wstawieniu bocznego wiatraka, według opisanych powyżej instrukcji, spowodowało spadek temperatury Athlona 1,7 Ghz XP po 3 godzinach pisania pracy w Wordzie i słuchania muzyki na WinAmpie z ok. 54 stopni do ok. 45 stopni. Przynajmniej tak twierdzi. Tak więc efekty są. Ale wszystko zależy od komponentów.

Zalecam zastosowanie do powyższego zabiegu dużego, cichego, wolnoobrotowego wiatraka. W przeciwnym przypadku hałas zamontowanego na zewnątrz wentylatora będzie denerwował bardziej wrażliwych użytkowników komputera. Poza tym montowanie głośnego wiatraka mija się trochę z celem, ponieważ łatwiej byłoby zrezygnować z niego i zdjąć obudowę - ten sam efekt. Chociaż z drugiej strony, zdejmowanie obudowy jest dość niebezpieczne, zwłaszcza jeśli ktoś ma małe dziecko w domu lub kilka szklanek z napojami na stoliku komputerowym.

2. CICHA SKRZYNIA

Jeżeli nie spędzasz na graniu 2-6 godzin dziennie lub w ogóle nie grasz i nie podkręcasz CPU, a największe znaczenie ma dla ciebie cisza, wcale nie potrzebujesz dodatkowych wiatraków w obudowie. Podstawa cichego komputera to mało otworów w obudowie, niewiele wiatraków, niskie obroty wiatraków plus niezbędny do tego wydajny radiator CPU. Jednym z podstawowych źródeł hałasu jest wentylator w zasilaczu. Sposobów na uciszenie go jest dość dużo:

- zastosowanie gumowych podkładek oddzielających go od obudowy zmniejszających wibracje i hałas;
- przecięcie kabla zasilającego i wmontowanie regulatora obrotów i ustawienie niższych;

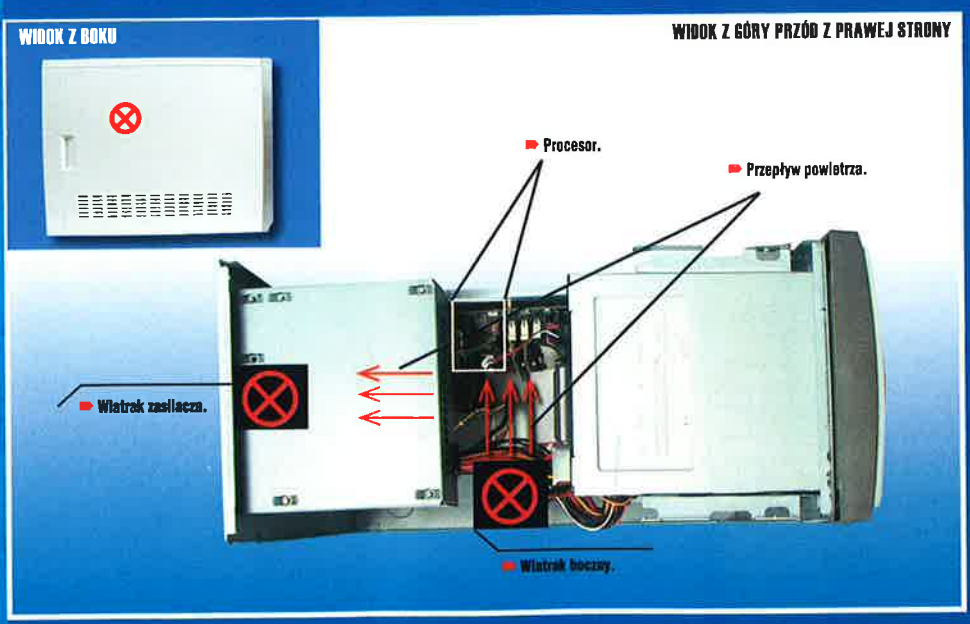
UWAGA!!!
U kilku znajomych działa to bez problemu. Ale ostrzegam, może to być niebezpieczne, niby tylko dla zasilacza, ale jak to mówią amerykanie – SHIT HAPPENS czy jakoś tak. Ale jeśli nie żal ci tych kilkudziesięciu złotych na nowy zasilacz, to próbuj. W końcu, jeśli jesteś studentem i masz tak jak ja pracę licencjacką na karku, cichy komputer to podstawa.

-Jeżeli któryś z powyższych sposobów powoduje niezdrowy wzrost temperatury zasilacza, można spróbować zastosować następujący zabieg. Obudowy zasilaczy w większości składają się z dwóch części. Na jednej z nich znajdują się wszystkie układy, kable itp., a druga służy do przykrycia ich. Właśnie tę przykrywkę można zdjąć i zamontować „goły" zasilacz. Wpłynie to, moim zdaniem, in plus na chłodzenie nie tylko zasilacza, ale także całego systemu, dzięki lepszemu odprowadzaniu ciepłego powietrza na zewnątrz.

UWAGA!!!
JEŚLI TO ZROBIŁEŚ, TO MUSISZ ZAWSZE PAMIĘTAĆ O ODCIĘCIU ZASILANIA, ZANIM ZACZNIESZ GRZEBAĆ WEWNĄTRZ KOMPUTERA I PRZYPADKIEM DOTKNIESZ NIE TEGO CO TRZEBA.

W celu uzyskania maksymalnych efektów niektóre z powyższych metod można łączyć, np. wymienienie wiatraka na cichszy plus zastosowanie gumowych podkładek, ale to chyba oczywiste.

Drugim źródłem hałasu jest wiatrak CPU. Tu sytuacja jest trudna, ponieważ bardzo ważna jest wydajność, a z reguły im wydajniejszy wentylator, tym głośniejszy. Chociaż nie zawsze, bowiem jest coraz więcej wiatraków o większej niż standardowa średnicy, wolnoobrotowych i dość cichych. Aby zastosować cichy wiatrak, trzeba mieć wydajny radiator. Podstawą pod cichy komputer jest dobry zestaw Zalmana

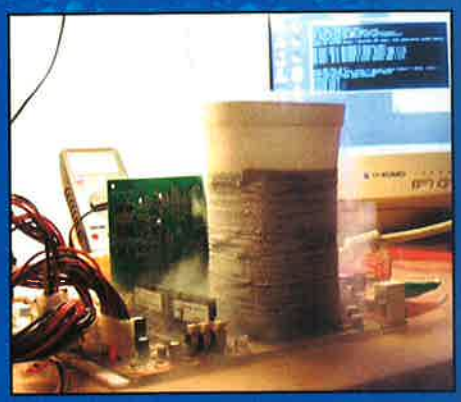


vodkręcenie wiatraka i zamontowanie go na przeciwnej ściance (przesunięcie do tyłu) – wydaje mi się nawet, że taki zabieg przyczyniłby się także do poprawy chłodzenia samego zasilacza – UWAGA!!! Prawdę mówiąc - nie próbowałem jeszcze tego!

- wymiana wiatraka na wolnoobrotowy i cichszy;
- zrezygnowanie z wiatraka w zasilaczu – możliwe tylko w nielicznych wypadkach – głównie starsze systemy, wolne procesory, stare, wolne karty grafiki, komputer wykorzystywany do księgowości jako maszyna do pisania itp.

CNPS 3100 plus. Warto także zainwestować w jak najlepszą pastę termoprzewodzącą, np. srebrną, która jest bardzo ważna, żeby zniwelować pogorszenie rezystencji termicznej, spowodowanej spowolnieniem obrotów wentylatora.

Trzeci wiatrak jest na karcie graficznej. Jeżeli macie np. Gainwarda 450 GS Titanium 200, to wiecie, że odgłos jego systemu chłodzenia jest dość przykry. Sposobem, aby to poprawić, jest wywalenie oryginalnego wentylatora i wstawienie cichego lub całkowite zrezygnowanie z wentylatora i zastosowanie samego radiatora, z tym że musi on być odpowiedni. Zastosowałem bardzo duży, jak na kartę grafiki, radiator z dość taniego systemu chłodzenia firmy Titan do procesorów AMD Athlon za ok. 30 zł. Musiałem go także odpowiednio zmodyfikować i przystosować do karty. Niestety, zamontowanie takich radiatorów jest trudne i można przy tym uszkodzić samą kartę. Na płytce karty w pobliżu rdzenia zazwyczaj jest kilka otworów, tak więc najlepszym rozwiązaniem jest wywiercenie w radiatorze od spodu odpowiednich otworów, kupienie śrub i przykręcenie go. Należy przy tym pamiętać, że aby można było to zrobić, podstawa radiatora musi być szersza niż procesor karty - to chyba oczywiste. Należy także zastosować gumowe podkładki na śruby, aby nie uszkodzić płytki karty przy przykręcaniu radiatora. Tak więc polecam to tylko tym, którym naprawdę zależy na ciszy. Efekt jest spory, w końcu wywalamy jeden z głośniejszych wiatraków w komputerze. Jeżeli ktoś ma na zbyciu jakiś duży, dobry, może nawet miedziany radiator i uda mu się go zamontować, będzie on - moim zdaniem - chłodził lepiej niż oryginalny system Gainwarda i będzie przy tym, co najważniejsze, bezgłośny. Także tutaj warto użyć jakiejś dobrej srebrnej pasty termoprzewodzącej. Jeżeli po usunięciu wiatraka karta za bardzo się nagrzewa, a jednocześnie nie potrzeba wam dużej wydajności, to zawsze możecie obniżyć taktowanie rdzenia karty graficznej. Wspomniany wcześniej radiator spisuje się w moim przypadku lepiej niż oryginalny system Gainwarda z wentylatorem!



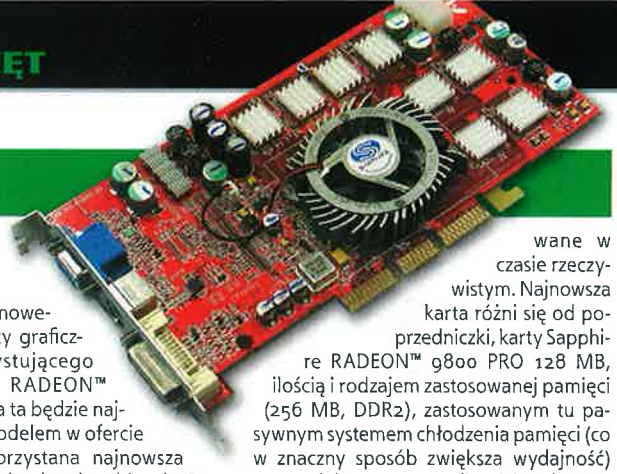
Niektórzy posiadają także wentylatory na NORTHBRIDGACH płyty głównej. Najlepiej je wywalić i wstawić sam radiator.

W prasie często pojawia się także pomysł na wyciszanie komputera różnymi materiałami, np. styropianem, specjalną gąbką itp. Owszem, jeśli się ma odpowiednie materiały (tak na marginesie specjalna gąbka – najlepszy materiał do tego celu - jest droga) i zrobi się to fachowo, naprawdę fachowo, to efekt jest duży. Ale ostrzegam, żebyście się nie zdziwili: u 70% moich znajomych, a także u mnie pecet zamienił się w piec w pełnym tego słowa znaczeniu. A latem przy temperaturze na zewnątrz ok. 30 stopni sytuacja była nieciekawa.

MÓJ AKTUALNY ZESTAW KOMPUTEROWY TO

- ATHLON 1700 XP CHŁODZONY ZALMANEM 3100 PLUS W TRYBIE SILENT (specjalny spowalniacz obrotów dodawany do zestawu) - z reguły temperatura nie przekracza 55 stopni nawet po 3-4 godzinach grania
- GAINWARD GS 450 TITANIUM 200 GF 3 Z SAMYM RADIATOREM TITAN
- CICHY WENTYLATOR W ZASILACZU ZDOBYTY ZE STAREGO ZASILACZA 200 W
- I TO WSZYSTKO, ŻADNYCH DODATKOWYCH WIATRAKÓW - SUNIE CICHO I PRZYJEMNIE, BEZ BÓLU GŁOWY

Szafir



Firma Sapphire Technology informuje o wprowadzeniu nowego modelu karty graficznej, wykorzystującego procesor ATI RADEON™ 9800 PRO. Karta ta będzie najmocniejszym modelem w ofercie Sapphire. Wykorzystana najnowsza technologia - która jest kombinacją 8-potokowej architektury oraz pamięci 265 MB (układy DDR2, 256 bit) - oferuje użytkownikowi niemal filmowe efekty uzyskiwane w czasie rzeczywistym. Najnowsza karta różni się od poprzedniczki, karty Sapphire RADEON™ 9800 PRO 128 MB, ilością i rodzajem zastosowanej pamięci (256 MB, DDR2), zastosowanym tu pasywnym systemem chłodzenia pamięci (co w znaczny sposób zwiększa wydajność) oraz zwiększoną częstotliwością taktowania pamięci.

www.sapphiretech.com

Pierwsza nagrywarka DVD...

Rozpoczęła się sprzedaż pierwszej nagrywarki DVD marki LiteOn LDW-401S. Nagrywa ona płyty DVD + R/RW w czasie 15 minut (4,7 GB), bez względu na źródło danych: kamera cyfrowa, internetowa, TV itd.

LiteOn LDW-401S:
Prędkość zapisu DVD + R/RW: 4x
Prędkość zapisu CDR/CD-RW: 40x, 24x
Prędkość odczytu DVD/CD: 12x, 40x
Interfejs: ATAPI/E-IDE
Bufor: 2 MB
Czas dostępu: 120 ms
Obsługiwane nośniki: DVD jedno i dwustronne (PTP, OTP), DVD-R/RW, DVD + R/RW, wszystkie formaty CD
System ochrony zapisu: SMART BURN
Sugerowana cena detaliczna: 819 zł

www.liteon.ab.pl

Digibino

Firma Pentax przedstawiła bardzo ciekawe urządzenie będące połączeniem lornetki z cyfrowym aparatem fotograficznym. Zdjęcia wykonywane są dzięki 1,3-megapikselowej matrycy i zapisywane na kartach SD oraz MMC. Ja mam tylko nadzieję, że kiedyś, ktoś zrobi coś, co zapisze obraz w trybie stereo - dzięki czemu podczas ich przeglądania będziemy mieli wrażenie przestrzeni.

www.pentaxeurope.com

INFORMACJA

Kilka numerów wstecz wprowadziliśmy dwie oceny, dzięki którym przybliżamy czytelnikom nasze zdanie na temat testowanych urządzeń. Ocena 'Power', jak sama nazwa wskazuje - odnosi się do tego, co dany produkt oferuje. Im nowocześniejsze lub doskonalsze rozwiązania zastosowano w danej konstrukcji, tym ocena wyższa. Z kolei 'Eco' służy opisowi faktu, czy moc (Power) idzie w parze z przystępną ceną. Dlatego w przypadku tej oceny może się zdarzyć, że „słabszy" produkt, za który trzeba zapłacić sporo mniej od potężniejszego urządzenia, choć podobnego typu, otrzyma wyższą ocenę. Inaczej - jest to synonim opłacalności zakupu.

Znaczek „Rekomendacja CDA" przyznawany jest produktom, jakie - naszym zdaniem - zasługują na wyróżnienie oferowanymi nowinkami, ciekawymi i przydatnymi rozwiązaniami technicznymi, i niekoniecznie muszą się one charakteryzować przystępną ceną. Jednakowoż i w tym przypadku produkty z wysoką wartością 'Eco' mają szansę na wyróżnienie.

Ale ogromny!

6 lipca, 2003 Podczas "Prezentacji Produktów i Nowych Technologii" w fabryce Gumi w Korei LG Electronics pokazało ponad 20 nowych produktów związanych z cyfrowym przekazem telewizyjnym, LCD TV i PDP, wykorzystujących flagową technologię firmy do wyświetlania obrazu - XDRpro. Na prezentacji w Gumi oficjalną premierę miał największy na świecie, 71-calowy panel PDP. Charakteryzuje się on bardzo wysokim poziomem jasności (1000 candela) i kontrastu (1200:1). Wyposażony jest też w moduł XDRpro, który cyfrowemu obrazowi dodaje realizmu: jakości kinowego obrazu (RealCinema), żywych i wzbogaconych kolorów (TrueColor) i wyrazistości (SuperDetailer). Dodatkowe funkcje NoiseBuster i PixelWorks dbają – odpowiednio, o czystość dźwięku i możliwość oglądania filmów w różnych rozdzielczościach i rozmiarach. Technologia XDRpro jest obecnie wprowadzana do chipsetów w telewizorach cyfrowych LG.

www.lge.pl

Wybrać KT600?

Wdrażanie projektów płyt głównych z wysoką wydajnością bazujących na chipsecie VIA KT600 potwierdziło około 20 producentów stanowiących ponad 90% globalnego rynku tych urządzeń kompatybilnych z AMD, w tym ABIT, Acorp, Albatron, Aopen, Asus, Azza, Biostar, Chaintech, DFI, ECS, Epox, FIC, Gigabyte, Jetway, MSI, Shuttle, Soltek, Soyo oraz QDI. Wraz z obsługą nowej generacji procesorów AMD Athlon XP o 400MHz FSB i zaawansowaną technologią kontrolera pamięci DDR400 FastStream64™ oraz obsługą AGP 8X i VIA Vinyl™ Six-TRAC Audio, a także unikatowym zestawem kontrolerów Serial ATA/RAID VIA DriveStation™ VIA Apollo KT600 dostarcza platformę wysokiej wydajności i funkcjonalności dla pełnego spektrum gier, aplikacji i rozrywki domowej oraz zastosowań biznesowych. Oparty na oryginalnej architekturze V-MAP (VIA Modular Architecture Platform) firmy VIA, pozwalającej na szybsze rozwijanie produktu i skrócenie czasu wprowadzenia na rynek, mostek północny VIA Apollo KT600 połączono z nowym mostkiem południowym VIA VT8237 magistralą 8X V-Link o wysokiej szybkości przesyłu danych na poziomie 533MB/s. Z kontrolerem typu VIA DriveStation VIA VT8237 pozwala na zwielokrotnienie opcji ew. połączeń napędów oraz obsługę Serial ATA i Serial RAID. Jednocześnie oferuje bardziej tradycyjne funkcje mostka południowego, jak IDE i PCI. Dodatkowo VT8237 dostarcza wyjątkowych parametrów dźwięku surround, a to dzięki obsłudze VIA Vinyl™ Six-TRAC oraz wiodącego na rynku 8-kanałowego VIA Vinyl Gold Audio. Ponadto oferuje zestaw szerokopasmowych łącznościowych możliwości, włączając w to obsługę do ośmiu szybkich portów USB 2.0 oraz szybki ethernet 10/100 Mbps. KT600 korzysta także z zaawansowanego zunifikowanego zestawu sterowników VIA Hyperion 4 in 1, gwarantującego kompatybilność z najnowszym oprogramowaniem i sprzętem.

www.via.com.tw/en/apollo/kt600.jsp

Drukowanie z komórki

Fuji Photo opracowało kompaktową drukarkę umożliwiającą wydruk zdjęć zrobionych przez telefon komórkowy. Transfer danych pomiędzy urządzeniami odbywa się bezprzewodowo.

Drukarka NP-1 zasilana jest z baterii i komunikuje się z telefonem za pośrednictwem portu podczerwieni. Wydruk odbywa się na filmie podobnym do tego, jaki używany jest w apara-

Adaptec VideOh!

Na naszym rynku pojawiły się urządzenia Adaptec VideOh! DVD oraz Adaptec VideOh! DVD media Center. Obydwa występują w wersji zewnętrznej (podłączane przez złącze USB 2.0 i USB 1.1) oraz wersji wewnętrznej (złącze PCI). Adaptec VideOh! DVD umożliwia konwersję analogowego sygnału z kamery wideo do formy cyfrowej, jego obróbkę w programie SonicMyDVD (np. dodawanie efektów audiowizualnych), a następnie tworzenie nagrań DVD lub Video CD. W komplecie z VideOh! DVD, objętym 2-letnią gwarancją, znajdują się: oprogramowanie SonicMyDVD, kabel USB, kabel A/V i zasilacz. Sugerowana cena detaliczna to 515 zł (wew.) i 710 zł (zew.).

Adaptec VideOh! DVD Media Center to kompleksowe rozwiązanie pozwalające na oglądanie, nagrywanie i sterowanie obrazem wideo oraz TV poprzez komputer PC. Poza tym umożliwia przechwytywanie obrazu z kamery wideo, taśmy VHS, a także innych mediów cyfrowych oraz konwertowanie sygnału do standardu MPEG-1 i MPEG-2. Dołączone oprogramowanie Sonic MyDVD umożliwia edycję, zarządzanie i nagrywanie wideoklipów oraz pokazów slajdów. Gwarancja 2 lata. W zestawie ponadto: oprogramowanie SonicMyDVD, pilot, kable do podłączenia, zasilacz. Sugerowana cena detaliczna 670 zł (wew.) i 780 zł (zew.)

www.adaptec.com
www.ab.pl

Yopy

YOPY to ciekawe projekty nowoczesnych komputerów przenośnych typu handheld. Wykorzystują one procesory Intel StrongARM i klawiaturę oraz wyświetlacz charakteryzujący się rozdzielczością 240 na 320 punktów. Poza tym dysponują pamięcią operacyjną rozszerzalną z 16 do nawet 128 MB. Całością zawiaduje system operacyjny stworzony na bazie Linuksa.

www.gmate.com

Piramidalny komputer

Pyramac to projekt osób zafascynowanych moddingiem, czyli tuningiem optycznym komputera. Zastosowanie przezroczystych tafli akrylu oraz odpowiedniego podświetlenia zaowocowało powstaniem niebanalnej konstrukcji.

www.riscx.com/pyramac/

5 milionów punktów?

Trust 910Z PowerC@m Optical Zoom jest najnowszym modelem z asortymentu Trust Digital Imaging. Ten aparat „cztery w jednym" umożliwia - oprócz robienia zdjęć, nagrywanie wideoklipów oraz wyposażony jest w funkcje kamery internetowej i dyktafonu. Aparat ma bardzo czuły sensor optyczny CCD 3,0 megapikseli oraz wysoko zaawansowany obiektyw z zoomem optycznym 3x (F 2,8/F 8; kąt obserwacji: 53°), zapewniający ostre zdjęcia we wszystkich warunkach oświetleniowych. Dodatkowo zoom cyfrowy 4x umożliwia przybliżenie każdego obiektu do 12 razy. Obiektyw z automatycznym ustawieniem ostrości umożliwia wykonanie szybko i łatwo ostrych zdjęć. Użytkownik ma do wyboru w tym przypadku pięć ustawień: self-timer (samowyzwalacz), night lighting (ustawienie nocne), portrait (portret), macro i landscape (krajobraz). W aparat wbudowano automatyczną lampę błyskową (możliwość wyłączenia), z funkcją redukcji efektu czerwonych oczu oraz ustawieniem automatycznego balansu bieli dla oświetlenia naturalnego oraz sztucznego. Użytkownik może przeglądać zdjęcia oraz wideoklipy na 4 cm kolorowym wyświetlaczu TFT. Aparat dysponuje pamięcią 15 MB, którą można rozszerzyć do 256 MB za pomocą karty pamięci SD/MMC. Kompresja pamięci JPEG zapewnia optymalne jej wykorzystanie. Sugerowana cena detaliczna (z VAT) aparatu Trust 910Z PowerC@m Optical Zoom to 1099 zł.

www.trust.com

tach typu polaroid. Tym samym wyeliminowano konieczność stosowania tuszu. Producent planuje wprowadzić urządzenie do sprzedaży w Japonii do grudnia 2003 r. w cenie około 169 dolarów za sztukę. Wraz z pojawieniem się na rynku coraz większej liczby telefonów komórkowych z wbudowanymi aparatami fotograficznymi o dużej rozdzielczości, producenci sprzętu spodziewają się wzrostu zapotrzebowania na drukarki oferujące szybki i łatwy wydruk fotek zrobionych tymi właśnie urządzeniami.

www.fujifilm.com

Siedzonkoll!

Stanowisko prawdziwego gracza może być całkiem ekstremalnie zaprojektowane. Firma PCE przedstawiła konstrukcję, dzięki której hardcore'owy gracz powinien wynieść z zabawy grami niemal maksymalnie pozytywne wrażenia. Wygodny fotel, dwa monitory LCD, odpowiednio zaprojektowane i regulowane podpórki pod ręce oraz nogi - to jest „to, co tygrysy lubią najbardziej".

www.mypce.com

Dwustronny obraz

Firma ELDis, z siedzibą w Japonii, zaprezentowała niedawno wyświetlacz OLED, który jest w stanie wyświetlać obraz dwustronny. Dzięki takiemu rozwiązaniu telefon komórkowy, miniaturowy odbiornik TV czy handheld zyskają na poręczności. Zastosowanie technologii OLED zapotrzebowanie na energię tego typu rozwiązania jest znikome.

www.eldis.co.jp

Wamp!

V@amp MPM-101 to ciekawa konstrukcja zaprezentowana przez firmę NH Japan. Jest to cyfrowa kamera, która jest w stanie nagrywać filmy z rozdzielczością do 320 x 240, odtwarzać sekwencje zapisane w formatach MPEG-4, jak również pliki MP3. Dodatkowo posiada wbudowany tuner telewizyjny. Ekran o przekątnej 2,5 cala pozwoli na w miarę komfortowe korzystanie z funkcji V@mpa. Cena tego cacka ma wynosić 375 dolarów.

www.nhjapan.com

MovieBox

Firma Pinnacle wprowadziła do sprzedaży zewnętrzne urządzenie służące domowej edycji wideo. Dzięki MovieBOX DV można zgrać materiał wideo zarówno ze źródeł analogowych, jak i cyfrowych. Pinnacle postarało się o ciekawą stylistykę urządzenia, a zaprojektował je sam Fa Porshe. MovieBOX podłączany jest do PC-ta za pomocą portu FireWire. Zawarte w komplecie oprogramowanie STUDIO 8 umożliwia edycję filmu oraz zapis gotowego materiału na płytach CD/DVD, taśmie cyfrowej kamery albo za pomocą wyjść analogowych MovieBOX na taśmie magnetowidu. Dzięki Pinnacle MovieBox DV możliwe jest też przechwytywanie sygnału z kamer DV, Digital8, MicroMV lub magnetowidów cyfrowych oraz kamer analogowych (8 mm, (S-)VHS(-C), Hi8) lub magnetowidów (PAL/SECAM) czy bezpośrednie zgrywanie materiału filmowego z kamer cyfrowych i analogowych do MPEG-2 z jakością DVD. Ponadto konwersja sygnału analogowego do DV odbywa się z prędkością 25 Mbit/s. Z kolei gotowy film można zgrać na taśmę DV lub Digital 8, taśmę analogową, płytę CD (w formacie VCD lub SVCD) albo DVD. Dane zapisujemy w jednym z popularnych formatów: MPEG-1, MPEG-2, AVI, RealVideo czy WMF. W zestawie znajduje się zewnętrzne urządzenie MovieBox DV, przewody IEEE1394, zasilacz: DC 110/230 V 50/60 Hz 3.3V/3.0 A oraz kabel zasilający, instrukcja obsługi urządzenia oraz programu Studio 8. MovieBox dostępny jest w cenie 1399 zł.

www.alstor.com.pl
www.pinnaclesys.com

LAN a energetyka...

Pronox SA rozszerza ofertę produktów sieciowych, wprowadzając do sprzedaży urządzenia komunikacji POWER LINE. Urządzenia POWER LINE mogą wykorzystać istniejącą linię energetyczną standardu 230 V 50 Hz do przesyłania danych teleinformatycznych. Modem POWER LINE wpina się bezpośrednio do gniazdka elektrycznego i tym samym staje się on punktem dostępowym. Maksymalny zasięg urządzeń wynosi do 150 m okablowania energetycznego. Dostępne są dwa ich rodzaje - ze złączem ethernet i USB. Maksymalny transfer dla urządzeń ze złączem ethernet wynosi 14 Mb/s, natomiast dla urządzeń z USB transfer ograniczony jest maksymalną przepustowością złącza USB standardu 1.1, czyli 11 Mb/s. POWER LINE można wykorzystać do przesyłu danych sieci LAN oraz do przesyłania sygnału internetowego. Urządzenia objęte są certyfikatem typu B, gwarantując bezpieczne ich użytkowanie.

Dane techniczne modemu POWER LINE:
Interfejs USB wersja 1.1 lub 10Base-T (IEEE802.3)
Maksymalny transfer USB do 11 Mb/s oraz 14 Mb/s ethernet
Dołączone oprogramowanie działa pod systemami Windows(R) 98SE/ME/2000/XP
Temperatura działania: od 0 do 40 stopni C
Cena dla końcowego odbiorcy powinna wynosić 499 zł.

www.pronox.com.pl

DS-660

Wraz z modelem DS-660, Olympus prezentuje nowe cyfrowe rozwiązanie profesjonalnego zapisu i obsługi notatek dźwiękowych. Ten kompaktowy dyktafon stanowi doskonałe biznesowe narzędzie dla tych, którzy potrzebują niezawodnego urządzenia zapisującego dźwięk i oczekują jednocześnie wszechstronnych możliwości edycji plików dźwiękowych po ich nagraniu. Niezależnie od tego, czy zapisujesz raport, list czy przebieg seminarium - dyktafon DS-660 gwarantuje profesjonalną obsługę. Nawet jeśli spotkanie trwa dłużej niż zaplanowano, dzięki plikom DSS (Digital Speech Standard) o wysokiej kompresji urządzenie może zarejestrować do 11 godzin nagrania w trybie Long Play (LP) bądź też pięciu godzin i dziesięciu minut w trybie Standard Play (SP). Ten format plików - międzynarodowy standard - oferuje szczególnie wysoką jakość dźwięku. Po nagraniu pliki DSS mogą być przechowywane w jednym z pięciu oddzielnych folderów, z których każdy mieści do 199 oddzielnych wiadomości. Profesjonalny cyfrowy dyktafon DS-660 umożliwia edycję, zastępowanie lub kasowanie plików dźwiękowych, zaś funkcja częściowego kasowania pozwala na usunięcie wybranych fragmentów nagrania bez straty całego pliku. Szczególnie ważne nagrania można zabezpieczyć, blokując je. DS-660 pozwala również na wstawienie w pojedynczej wiadomości do 16 znaków indeksu – w ten sposób później szybko zlokalizujemy poszczególne fragmenty zapisanego nagrania. Funkcja redukcji zakłóceń dyktafonu DS-660 może przy odtwarzaniu zminimalizować niepożądane trzaski oraz szum z tła i zapewnia uzyskanie wyraźnego nagrania.

www.eurocolor.com.pl

Dostarczyły:

Intel Polska, www.intel.pl
(procesory 2,4 GHz i 3,06 GHz)

AB SA, www.ab.pl
(procesor 2,4 GHz, z magistralą 800 MHz)

Celeron 2 GHz (magistrala 400 MHz) pochodził z jednego z redakcyjnych komputerów.

Podobne:

Procesory AMD #8/2003

Intel Pentium IV 3,06 GHz 533.

Intel Pentium IV 2,4 GHz 800.

Intel Pentium IV 2,4 GHz 533.

Intelowe boje...

Zestawienie procesorów Intel

Maciej Lewczuk

Miesiąc temu, w numerze 8/2003, zaprezentowaliśmy zestawienie kilku procesorów produkowanych przez firmę AMD. W tym numerze przedstawimy konstrukcje konkurencyjne do tamtej, a mianowicie to, co do zaoferowania użytkownikom ma firma Intel.

Wyniki porównania

Procesor / Taktowanie rdzenia		P4 3,06 GHz z HT 533 MHz	P4 3,06 GHz bez HT 533 MHz	P4 2,4 GHz z HT 800 MHz	P4 2,4 GHz bez HT 800 MHz	P4 2,4 GHz 533 MHz	Celeron 2 GHz 400 MHz
3D Mark 2001 SE	Deafault Benchmark	3450	3454	3424	3426	3426	3248
3D Mark 2003	Deafault Benchmark	12111	12115	11610	11565	11557	8673
UT 2003 - 640	(Flyby/ Bootmatch)	237,31/83,54	239,21/83,17	201,73/70,19	202,48/70,39	200,45/69,55	117,88/38,42
UT 2003 - 1024	(Flyby/ Bootmatch)	179,17/83,01	179,28/83,35	171,98/70,33	172,11/70,37	171,39/69,52	119,86/38,78
Commanche 4	640/1024	62,03/61,64	25,30/25,37	52,02/52,19	23,78/23,83	23,75/23,69	13,64/13,62
Aquanox	(Min/Max/ Avg)	37,3/103,5/63,9	20,3/100,8/64,4	1,0/98,3/62,5	1,0/97,2/63,0	0,9/95,9/62,8	0,9/75,5/44,8
Aquanox FSAA 6x	(Min/Max/ Avg)	16,4/76,4/33,9	11,0/53,3/32,6	1,0/81,6/32,9	1,0/61,4/33,1	0,9/65,2/33,1	0,9/56,0/32,6
Q3	Fastest	399,1	398,6	341,5	340,5	340,3	206
SiSoft Sandra	Arithmetic Multimedia Memory	9604/ 2679/5992 14300/22112 3450/3451	8014/ 1783/4003 12268/15629 3454/3454	7082/ 2104/4726 11503/17560 4457/4453	6393/ 1436/3249 9950/12681 4455/4458	6520/ 135/3126 9577/12191 3452/3450	5216/ 1155/2589 7931/10116 2525/2525
Cena	zł	1939	1939	889	889	819	339
Power		8	7	8	6	6	5
Econo		6	5	8	7	7	6

Zestaw testowy: Asus P4C800 Deluxe, 512 MB DDR 400, ATI Radeon 9600 PRO

Do niniejszego zestawienia wybrałem procesory dobrze charakteryzujące to, co dostępne jest na rynku polskim. Co prawda, oferta jest bogatsza, jednak miałem nadzieję, że dzięki temu artykułowi oraz zamieszczonej tabelce, z zaprezentowanych tu urządzeń potencjalni nabywcy nowych komputerów lub uaktualniający te starsze będą wiedzieli, co wybrać.

Dwa spośród czterech układów mają możliwość pracy w trybie Hyper Threading. Polega to na tym, że dzięki konstrukcji urządzeń oraz możliwościom płyt głównych (jedynie nowszych) symulowana jest w tym przypadku obecność nie jednego, a dwóch procesorów w systemie. Dla przeciętnego użytkownika oznacza to

ni mniej, ni więcej tylko możliwość lepszego wykorzystania mocy procesora. Czasami się zdarza, że system operacyjny wykonuje kilka procesów czy obsługuje kilka aplikacji, a jeden procesor podczas wykonywania zadań po kolei „traci czas" na zbędne przestoje. Dzięki „dwóm" procesorom przestoje te można niekiedy całkiem drastycznie zmniejszyć - co powoduje, że wyniki otrzymujemy szybciej, no i np. gra może działać szybciej. Funkcja ta najwyraźniej widoczna jest w przypadku aplikacji, w ramach których wykonywanych jest wiele skomplikowanych obliczeń, co ma miejsce choćby w programach 3D, takich jak 3D Studio MAX czy Cinema 4D, CAD i podobnych. Najnowsze gry także będą, a nawet już wykorzystują tę „wieloprocesorowość".

W tabelce znajdują się wyniki testów procesorów 3,06 i 2,4 GHz zarówno w trybie standardowym, jak i z włączoną funkcją Hyper Threading (z HT). Jak widać, zyskały na tym głównie obliczenia matematyczne benchmarka SiSoft Sandra MAX oraz gra Commanche 4. Ciekawostką jest też fakt, że po włączeniu HT 2,4 GHz, taktowaną zegarem 533 MHz? Odpowiedź jest zaskakująco prosta - jest on przeznaczony do unowocześnienia starszych systemów komputerowych, których płyty nie są w stanie obsłużyć szybszej magistrali niż tej wspomnianej - 533 MHz. Dla tych właśnie systemów najkorzystniejszym rozwiązaniem jest oczywiście układ 3,06 GHz.

Aby nie zafałszowywać wyników testów, wykonaliśmy je z użyciem płyty głównej Asus P4C800 Deluxe, obsługującej wszystkie potrzebne zegary (400, 533 i 800 MHz), technologię Hyper Threading, pamięci DDR 400 MHz, a także zapewniającej spore możliwości łatwego podkręcania procesorów. Dopełnieniem całości były pamięci 2*256 MB, pracujące poprawnie w trybie DDR 400, a także karta graficzna ATI Radeon 9600 Pro (najnowsze poprawione sterowniki Catalyst 3.5) i system operacyjny Windows XP. Nie można także nie wspomnieć o tym, że wszystkie procesory bez problemu dały się podkręcić (bez konieczności „ręcznych" manipulacji napięciem rdzenia), nawet o 30 % dla procesora 2,4 GHz (800 MHz) i o 10% dla 3,06 GHz.

Intel Celeron 2 GHz 400.

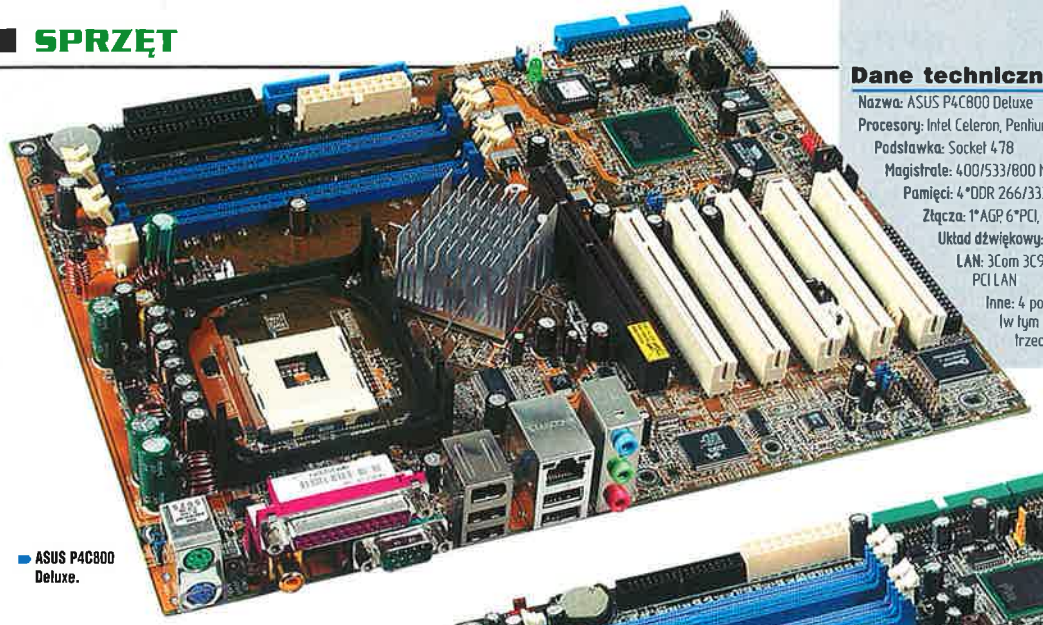
wyniki Commanche 4 ponad dwukrotnie przewyższyły uzyskane przez urządzenie bez trybu HT (a powtórzyliśmy je dla pewności 2-krotnie!).

Zaskakująco niskie są wyniki osiągane przez procesor Celeron taktowany zegarem 2 GHz, lecz wykorzystującym magistralę 400 MHz. Przewagę zegara 533 MHz i 800 MHz (w przypadku nowszego procesora 2,4 GHz) widać w szczególności w teście pamięci.

Można by zapytać, po co zatem kupować starszą wersję procesora

Skoro w większości gier o ich wydajności decyduje karta graficzna, należy przyjąć, że dla graczy wystarczy procesor za mniej niż 1000 złotych (a może być i jeszcze mniej), a dla osób poszukujących wydajności obliczeń matematycznych - ważniejszy jest procesor najlepiej z jak najszybszą magistralą (np. 800 MHz) oraz technologią Hyper Threading. Co do porównań z AMD, wnioski wysnujcie samodzielnie - wystarczy przestudiować tabelkę, w której pominęliśmy wyniki testów z programami, jakie najmniej różniły się w przypadku wszystkich procesorów.

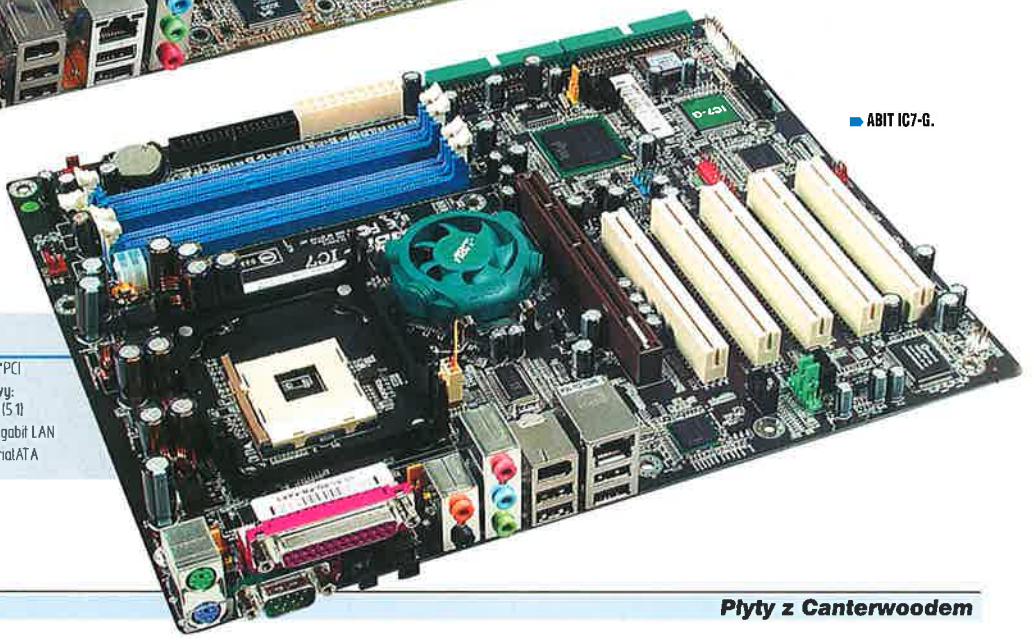
Celeron, Pentium, Hyper Threading...



ASUS P4C800 Deluxe.

Dane techniczne:

Nazwa: ASUS P4C800 Deluxe
Procesory: Intel Celeron, Pentium 4
Podstawka: Socket 478
Magistrale: 400/533/800 MHz
Pamięci: 4*DDR 266/333/400
Złącza: 1*AGP, 6*PCI, 1*ASUS WiFi
Układ dźwiękowy: ADI AD1985 (5.1)
LAN: 3Com 3C940 Gigabit PCI LAN
Inne: 4 porty SerialATA (w tym 2 na zmianę z trzecim ATA133)



ABIT IC7-G.

Dane techniczne:

Nazwa: ABIT IC7-G
Procesory: Intel Celeron, Pentium 4
Podstawka: Socket 478
Magistrale: 400/533/800 MHz
Pamięci: 4*DDR 266/333/400
Złącza: 1*AGP, 5*PCI
Układ dźwiękowy: RealTek ALC650 (5.1)
LAN: Intel CSA Gigabit LAN
Inne: 4 porty SerialATA

Płyty z chipsetem I875 Canterwood

techNICK

W niniejszym numerze prezentujemy zestawienie procesrów produkowanych przez firmę Intel. Jako podstawę do platformy testowej wykorzystaliśmy najnowszą płytę firmy ASUS P4C800 Deluxe, wykorzystującą chipset Intel 875P (Canterwood). Poza tym, że postanowiliśmy przybliżyć jej konstrukcję, nie zaponieliśmy także o dostępnych, konkurencyjnych konstrukcjach firm ABIT i MSI.

ASUS P4C800 Deluxe

Cena: 933 zł
Producent: ASUS Polska, www.asus.com.pl

Podobne: ABIT BH7 #8/2003

⊕ łatwy overclocking (Ai Overclocking)
⊕ technologia Q-Fan (sterownaie prędkością obrotową wentylatorków)

⊖ brak przewodów zasilających do Serial ATA

POWER 8
ECO 6

www.asus.com.pl

ABIT IC7-G

Cena: 969 zł
Producent: ABIT Polska, www.abit-poland.com

Podobne: ABIT BH7 #8/2003

⊕ dołączone przewody zasilające do dysków Serial ATA
⊕ przejściówka Serilell (dysk Ultra ATA podłączany do złącza Serial ATA)

⊖ znikome oprogramowanie dodatkowe

POWER 8
ECO 7

www.abit-poland.com

MSI 875P Neo

Cena: 975 zł
Producent: Microstar International, www.msi-polska.pl

Podobne: ABIT BH7 #8/2003

⊕ 8 złączy USB
⊕ bardzo bogaty pakiet oprogramowania
⊕ technologia CoreCell (dynamiczna kontrola wentylatorów)

⊖ brak przewodów zasilających dyski Serial ATA

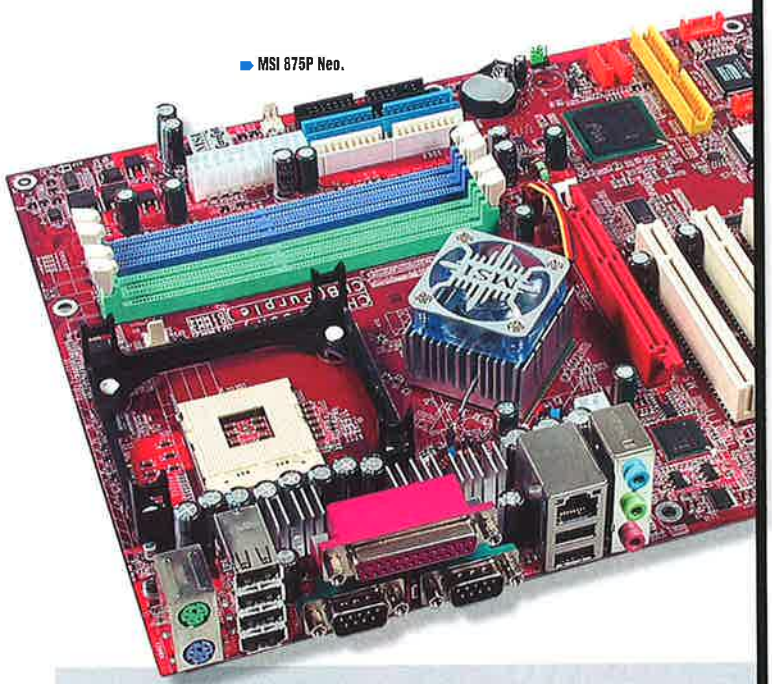
POWER 8
ECO 7

www.msi-polska.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

ASUS P4C800 Deluxe, MSI 875P Neo oraz ABIT IC7-G to płyty główne obsługujące procesory INTEL-a obsadzane w podstawce Socket 478, czyli wszystkie najnowsze konstrukcje - począwszy od Celerona, aż po układy z technologią Hyper Threading (zarówno taktowane zegarem 533, jak i 800 MHz).

Wszystkie one bez problemu obsługują do czterech napędów Serial ATA i mają kontroler RAID. Bez problemów uruchomimy z ich pomocą technologię Hyper Threading, dostępną w najnowszych (a także starszym – 3,06 GHz) procesorach. Pamięci pracują w trybie Dual DDR, a karty wykorzystują magistralę AGP 8x. Jednym słowem - sielanka, gdyż



MSI 875P Neo.

Dane techniczne:

Nazwa: MSI 875P Neo
Procesory: Intel Celeron, Pentium 4
Podstawka: Socket 478
Magistrale: 400/533/800 MHz
Pamięci: 4*DDR 266/333/400
Złącza: 1*AGP, 5*PCI
Układ dźwiękowy: ADI S/W 5.1 Channel Audio
LAN: Intel 82547EI (Gigabit LAN)
Inne: układ CoreCell

płyty te oferują właściwie takie same wartości użytkowe.

Różnice pojawiają się wówczas, gdy spojrzymy na wyposażenie oraz dodatkowe technologie stosowane tylko przez daną firmę. Przykładem jest płyta P4C800 Deluxe ASUS-a z wbudowaną w BIOS-ie opcją pozwalającą na prosty wybór wielkości overclockingu, jaki chcemy zaaplikować posiadanemu procesorowi. Określamy, czy ma to być 5, 10, 20 czy więcej % i... I już! Płyta samodzielnie dobierze odpowiednie napięcie, taktowanie i dzielniki tak, by całość działała stabilnie. Kiedy jednak wykażemy sie wygórowanymi oczekiwaniami, nie musimy się uciekać do zworki resetującej parametry BIOS-u. Po ponownym włączeniu (nie resecie) płyta odtworzy ustawienia sprzed eksperymentów.

ABIT IC7-G kusi okrągłymi przewodami HDD i FDD oraz przejściówką Serilell (pozwala na podłączenie dysków Ultra ATA do kontrolera Serial ATA). Co ważne, znajdują się tu także przejściówki potrzebne do zasilania dysków Serial ATA (większość płyt, w tym ASUS i MSI ma jedynie przewody łączące dyski z kontrolerem), jak również dość sporymi możliwościami overclockingu - ten jednak trzeba wykonać "ręcznie" (ASUS i MSI także pozwalają na takie operacje). Ciekawostką są tu także złącza do wentylatorków (dodatkowych) rozmieszczone w kilku skrajnych miejscach, co zapewnia możliwość kontroli ich obrotów z poziomu płyty.

MSI 875P Neo zaprojektowano tak, by nawet początkujący użytkownik bez problemu mógł odnaleźć poszczególne elementy i złącza na płycie. Efekt ten osiągnięto przede wszystkim zastosowaniem kontrastowych i dość krzykliwych kolorów poszczególnych konektorów. Okrągłe przewody pozwalają na utrzymanie porządku we wnętrzu obudowy, ale także swobodniejszy przepływ powietrza w jej środku. Tu także znajdziemy najbogatszy pakiet oprogramowania użytkowego pozwalającego na doskonalsze wykorzystanie płyty (aplikacje MSI), a także bardziej użytkowe potraktowanie jej (Photoshop Album SE, WinDVD 4, WinRip 2, VirtualDrive 7, RestoreIT! 3, Media Ring).

Wydajność wszystkich trzech płyt bez stosowania overclockingu jest podobna, a rozbieżności w wynikach testów z powodzeniem można zrzucić na karb błędu pomiarów programów testowych.

Każda z konstrukcji jest godna polecenia - dlatego też musicie sami zadecydować, którą z nich wybierzecie przy zakupie. Należy mimo to podkreślić, że nie są one zbyt tanie.

W czym najlepiej zainstalować Intela?

TATUNG Pro 17L

efektywna przekątna >> 17"
rozdzielczość dedykowana >> 1280 x 1024
kontrast >> 500:1
jasność >> 250 cd/m^2
czas reakcji >> 20 ms
kąty oglądania >> 170°/ 170°
gwarancja >> 24 miesiące

CENA >> 2300 zł z VAT

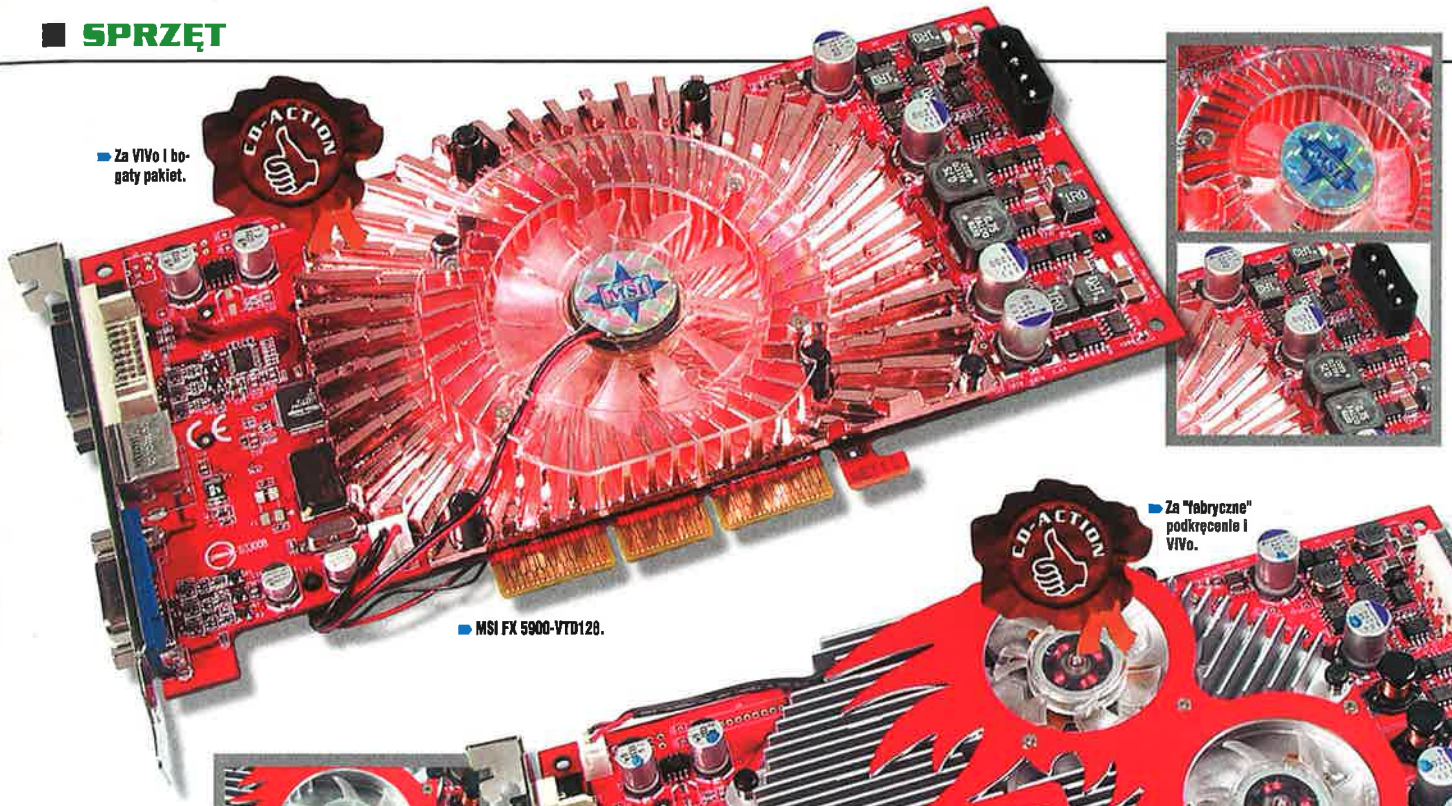
TATUNG Pro 15L

efektywna przekątna >> 15"
rozdzielczość dedykowana >> 1024 x 768
kontrast >> 350:1
jasność >> 200 cd/m^2
czas reakcji >> 30 ms
zużycie energii >> poniżej 30W
gwarancja >> 24 miesiące

CENA >> 1560 zł z VAT

Autoryzowany wyłączny dystrybutor na terenie Polski:
MULTIMEDIA VISION tel. (22) 338 9000

www.tatung.pl



Za ViVo i bogaty pakiet.

MSI FX 5900-VTD128.

Za "fabryczne" podkręcenie i ViVo.

Gainward FX PowerPack! Ultra/1200 XP GS.

Pojedynek FX-ów!

Karty z Nvidia GeForce FX 5900

techNICK

W sklepach w Polsce pojawiły się karty graficzne z najnowszym układem Nvidii, a mianowicie GeForce FX 5900. Niniejsze zestawienie ma za zadanie przybliżyć czytelnikom ten jak na razie najszybszy układ główny konkurenta ATI. Czy jest tak faktycznie?

MSI FX 5900-VTD128 to konstrukcja zdecydowanie wyróżniająca się innym niż u konkurentów systemem chłodzenia. Zastosowano tu miedziany radiator o dużej powierzchni, z jednym tylko małym wentylatorem, lecz dołożono drugi radiator z wiatraczkiem z tyłu karty. Dzięki temu obydwie strony układu są chłodzone w podobny sposób. Niestety „tylny" radiator wystaje ponad centymetr od laminatu, co powoduje problemy w przypadku płyt głównych z dużym radiatorem umieszczonym na mostku północnym, blisko złącza AGP. W zestawie znajdziemy bogaty pakiet oprogramowania i gier oraz przewody, w tym również rozgałęźnik ViVo (wejście i wyjście wideo). Zupełnie dodatkowo bonus w postaci ładnego notatnika.

ASUS V9950 to konstrukcja niezawierająca modułu wejściowego dla sygnału wideo, mimo to bez problemu obsługuje ona wyjście (możliwość podłączenia do telewizora czy magnetowidu). Tu, zastosowano parę wentylatorów, które chłodzą miedziany radiator w formie płytki z przyspawanymi blaszkami. Dzięki temu powierzchnia odprowadzająca ciepło jest całkiem duża. Ciekawostką jest pakiet programów, wśród których znajduje się aplikacja GameFace. Ta pozwala na przesyłanie przez sieć obrazu z monitora innego użytkownika, dzięki czemu istnieje możliwość organizowania np. ciekawych wideokonferencji, a także obserwowania poczynań użytkownika (może się on znajdować choćby i na drugiej półkuli ziemi) w grze.

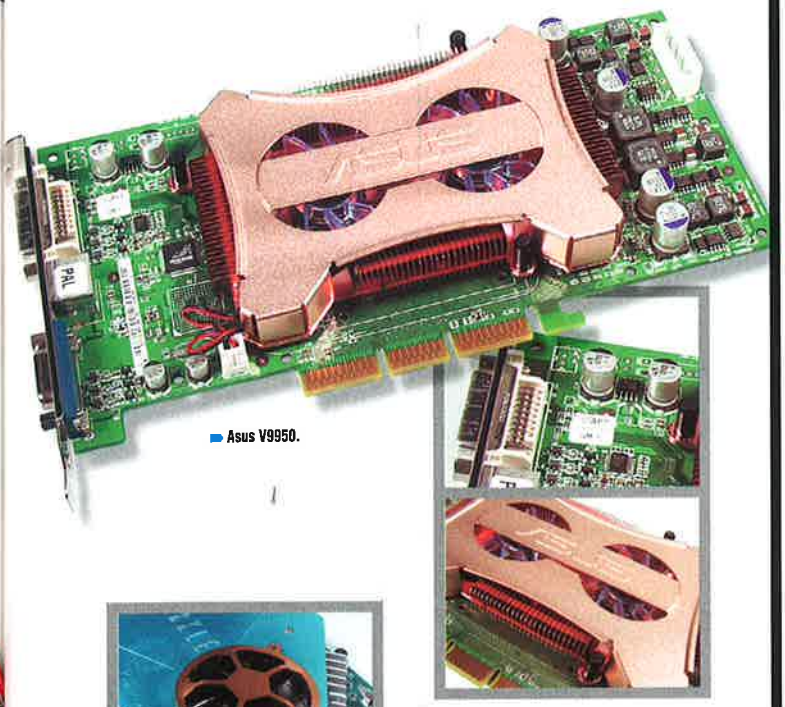
GAINWARD FX PowerPack! Ultra/1200 XP GS to karta, która - tak jak w przypadku MSI - została wyposażona w moduł ViVo (w tym stosowne przejściówki i przewody). W tym przypadku, podobnie jak w konstrukcji ASUS-a, zastosowano tandem wiatraczków chłodzących solidny radiator, a na dodatek świecących mocnym, niebieskim światłem diod. To ostatnie zapewne ucieszy wszelkich MOD-erów (modyfikujących – tuningujących optycznie komputery). Urządzenie jako jedyne wyposażono w oprogramowanie Expert Tool, dzięki któremu po uruchomieniu jednej tylko opcji uzyskujemy wysokie, a zarazem stabilne podkręcenie „fabryczne". Oczywiście inne karty także można podkręcać do tego poziomu (z 850/300 na 900/440 MHz), choć trzeba użyć zewnętrznych programów lub „grzebać" w sterownikach. No i nie mają one tej opcji jako standard.

Sparkle GeForce FX 5900 Platinum jak zwykle dostarczono w wieeelkiej puszce, a dodatkowo wszystko zapakowano w specjalne, grube i zatrzaskowe woreczki. Jako też jedyna karta w zestawieniu ma jeden wiatraczek, który chłodzi radiator wykonany z połączonego z miedzią stopu metali. W tym przypadku także możemy liczyć na bogaty pakiet oprogramowania oraz gier.

Wszystkie modele kart zasilane są dodatkowo z zasilacza poprzez duże wejście (jak w HDD lub CD-ROM), a dołączone rozgałęźniki pozwalają na bezproblemowe dostarczenie energii.

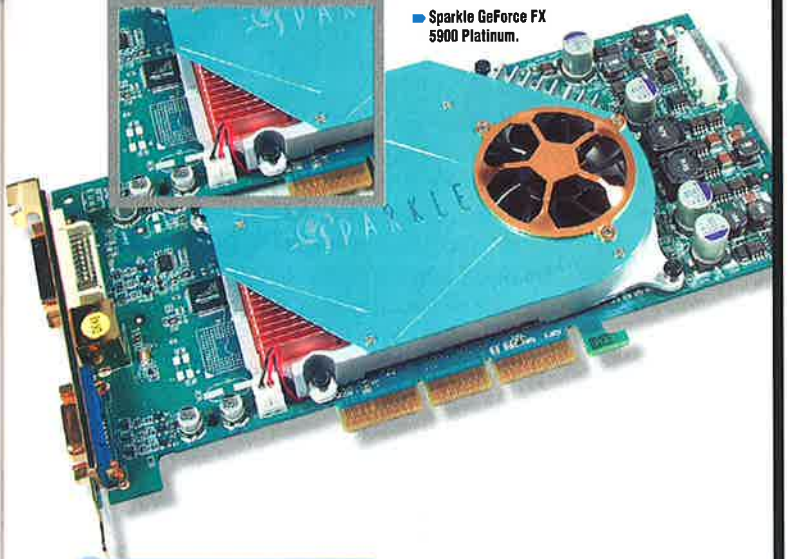
Przyznam, że najlepsze wyniki uzyskała karta Gainwarda (przełączona „standardowo" w tryb Enhanced), choć należy podkreślić, iż przetaktowane do podobnego poziomu pozostałe konstrukcje osiągają zbliżony pułap wydajności.

Bardzo ważną informacją jest też ta, że żadna z testowanych kart (radiator) nie osiągnęła wyższej temperatury pracy niż 48 stopni celsjusza!



Asus V9950.

Sparkle GeForce FX 5900 Platinum.



Wyniki porównania

Firma / Taktowanie (Pamięć/Rdzeń) / Dostarczył do testów / Adres WWW		MSI 850/300 MSI Polska www.msi-polska.pl	ASUS 850/300 ASUS www.asus.com.pl	Sparkle 850/300 Pronox ww.pronox.com.pl	Gainward 900/440 MMV www.mmv.pl
3D Mark 2001 SE	Deafault Benchmark	15680	15769	15695	16007
3D Mark 2003	Deafault Benchmark	5397	5410	5402	5698
UT 2003 - 1600	(Flyby/ Bootmatch)	148,46/73,54	148,67/ 73,61	148,56/73,60	157,41/ 74,13
Codecreatures	Official	3848	3846	3848	4096
Commanche 4	1600/32bit	55,14	55,1	55,13	55,64
SPEC Viewperf 7.1	3dsmax-01 drv-08 dx-07 light-05 proe-01 ugs-01	13,79 48,77 44,49 12,95 13,8 7,527	13,83 49,13 44,6 13,03 13,81 7,549	13,81 49,06 44,51 12,98 13,8 7,536	14,16 49,07 44,64 12,99 14,06 8,065
Aquanox	(Min/Max/ Avg)	37,9/99,9/59,3	47,1/100,1/74,0	40,5/99,8/65,3	34,2/98,0/63,6
Gunmetal Bench1	(Min/Avg/ Max)	21,34/33,73/ 61,02	21,66/33,81/61,08	21,59/33,77/ 61,06	22,31/35/67/ 62,07
Q3	Fastest/HQ 1600	358,8/230,8	360,9/231,4	359,5/230,9	363,4/242,2
Cena	zł	1999	1720	1699	1990
Power		9	8	8	9
Eco		6	6	7	6

Zestaw testowy: P IV 3,06 Ghz HT, Asus P4C800 Deluxe, 512 MB DDR RAM

Cisi mocarze...

CERBERUS

bezpieczny dostęp do sieci

Router...

Cerberus jest idealnym rozwiązaniem, jeżeli potrzebujesz szybko i bezpiecznie podłączyć niewielką sieć lokalną do Internetu przez modem kablowy/DSL. PENTAGRAM Cerberus Broadband Firewall Router pełni funkcję tak zwanej bramy (ang. Gateway) do sieci rozległej (WAN - Wide Area Network, np.: Internet) dla użytkowników sieci lokalnej. Podłączenie sieci LAN do Internetu, ułatwia wbudowany 4-portowy koncentrator przełączający 10/100 Mbps (ang. Switching Hub).

Firewall...

PENTAGRAM Cerberus pomaga także zabezpieczyć sieć lokalną od ataków z zewnątrz, a to dzięki wbudowanemu firewallowi (z ang. Ściana ognia). Firewall umożliwia tworzenie reguł filtrowania pakietów zarówno na podstawie adresu IP źródła/celu jak i wykorzystywanych portów.

... i nie tylko

Inne najważniejsze funkcje obsługiwane przez Cerberusa:
- Obsługa wirtualnych serwerów (dostęp z internetu do wybranych serwerów pracujących po stronie sieci lokalnej)
- Serwer/klient DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) czyli automatyczne przyznawanie adresów IP komputerom w sieci lokalnej.
- PPPoE (PPP over Ethernet) czyli metoda autoryzacji używana przez niektórych dostawców usług internetowych (np. Neostrada Plus)
- Konfigurowanie urządzenia z poziomu przeglądarki internetowej
- DDNS (Dynamic Domain Name System), zapewnia dostęp do serwerów z dynamicznie przyznawanym IP, za pomocą wygodnego adresu domenowego
- VPN (Virtual Private Network): IPSec oraz PPTP
- Blokowanie ataków typu Denial of Service (DoS)
- Blokowanie dostępu do określonych adresów

SUGEROWANA CENA DETALICZNA: 205 zł netto

250 zł z VAT

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emaliowa 28

tel. (022) 338 9000
www.pentagram.pl

Dane techniczne:

Odtwarzanie i zapisywanie: 16-bitowe, 48 kHz (maksimum)
Wejścia audio: liniowe, mikrofonowe, optyczne cyfrowe (S/PDIF In)
Wyjścia audio: liniowe, słuchawkowe, optyczne cyfrowe (S/PDIF Out)
Podłączenie: USB
Regulacja głośnością: analogowe pokrętło (tylko słuchawki)
Dodatkowe: przewód USB, CD ze sterownikami i oprogramowaniem, zaczep do laptopa
Gwarancja: ograniczona 24 miesiące

Niewielkie urządzenie wielkości paczki papierosów.

Zewnętrzne granie

Creative Sound Blaster MP3+

■ Dan

Komputery przenośne stały się na tyle rozbudowanymi urządzeniami, że w tej chwili trudno sobie wyobrazić, aby nie miały one wbudowanej karty muzycznej. Szkoda jedynie, że niektóre z nich są oparte na słabych układach i nie odtwarzają solidnie brzmień.

Naprzeciw takim zapotrzebowaniom wychodzi firma Creative. Sound Blaster MP3+ to zewnętrzna karta muzyczna, podłączana do komputera poprzez port USB. Urządzenie przeznaczone jest dla posiadaczy zarówno komputerów przenośnych, jak i stacjonarnych, którym zainstalowany standardowo układ muzyczny nie wystarcza lub po prostu jest niewystarczającej jakości. W SB MP3+ wbudowano wysokiej jakości układ, umożliwiający słuchanie i nagrywanie stereofonicznego dźwięku przy 16-bitowym próbkowaniu i częstotliwości do 48 kHz. Karta obsługuje wiele formatów, w tym tak popularne wśród melomanów jak MP3 i WMA. Mimo niewielkich gabarytów (karta jest nieco większa od paczki papierosów), ma ona całą gammę wejść oraz wyjść. Poza wejściami i wyjściami analogowymi typu cinch czy jack (mikrofon/słuchawki) urządzenie zostało zaopatrzone w wejścia i wyjścia cyfrowe, co gwarantuje odsłuch i nagrywanie próbek z najwyższą możliwą jakością. Na przednim panelu, obok wyjścia słuchawkowego, umiejscowione zostało pokrętło głośności. Niestety na pierwszy rzut oka (a raczej ucha) urządzenie to nie dysponuje dużą mocą - słychać to szczególnie w słuchawkach, w przypadku których przy maksymalnych nastawach głośności dźwięk był nieco za cichy. W sumie nie ma się czemu dziwić - urządzenie to w końcu nie ma zewnętrznego zasilacza i całą potrzebną moc pobiera bezpośrednio z portu USB.

Pozycja warta polecenia osobom, które nie dysponują w swojej przenośnej maszynie kartą muzyczną lub po prostu tych chcących zastąpić gorszy jakościowo układ muzyczny już wbudowany w komputer.

Creative Sound Blaster MP3+

Cena: 200 zł

Producent: Creative
Dystrybutor: Creative Labs Ltd. Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66

Podobne:
Creative Audigy 2 Platinum #01/2003
Creative SoundBlaster Extigy #06/2002

⊕ jakość wykonania
⊕ łatwa instalacja
⊕ wejścia i wyjścia cyfrowe

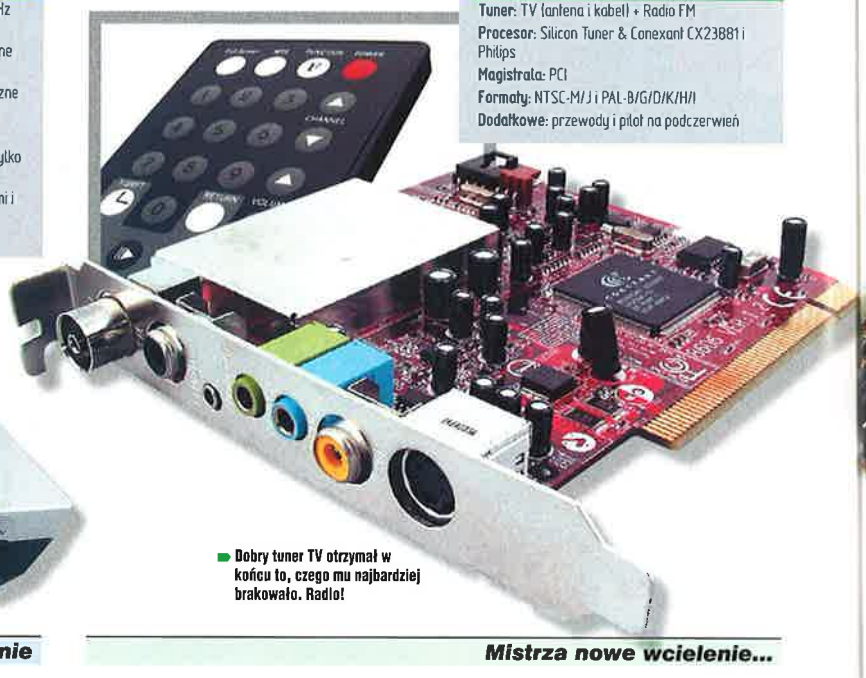
⊖ niezbyt duże wzmocnienie na wyjściach

POWER 6
ECO 5

www.creative.pl

Dane techniczne:

Tuner: TV (antena i kabel) + Radio FM
Procesor: Silicon Tuner & Conexant CX23881 i Philips
Magistrala: PCI
Formaty: NTSC-M/J i PAL-B/G/D/K/H/I
Dodatkowe: przewody i pilot na podczerwień



Dobry tuner TV otrzymał w końcu to, czego mu najbardziej brakowało. Radio!

Mistrza nowe wcielenie...

MSI TV@nywhere Master

■ Maciej Lewczuk

W numerze 4/2003 CD-Actiona opisywaliśmy tuner TV wyprodukowany przez firmę MSI. Uzyskał on naszą rekomendację, a jedynym minusem, jaki najbardziej rzucał się w oczy, był brak możliwości przechwytywania i dekodowania fal radiowych.

Chciałbym wierzyć, że to moje spostrzeżenie nakłoniło inżynierów z Tajwanu do poprawienia świetnej konstrukcji. Niemniej mieliśmy właśnie okazję zapoznać się z rozszerzoną wersją karty TV@nywhere, określonej dodatkowym dopiskiem 'Master'. I nadal nie dane mi było spotkać się z lepszym tunerem telewizyjnym, mimo przeprowadzenia testu porównawczego tychże z redakcją zaprzyjaźnionego PC Formatu. Wszystkie funkcje z poprzedniej wersji urządzenia działają także tutaj.

Moduł oraz oprogramowanie odpowiedzialne za funkcjonowanie radia, również w przypadku Mastera, okazały się całkiem sprawne. Prócz wyszukiwania ręcznego i automatycznego (dokładne i szybkie) można uruchomić filtr szumów oraz podnieść jakość dźwięku. Dzięki temu odnosimy wrażenie, że słuchamy tunera z wieży HiFi - oczywiście tylko w przypadku, gdy do karty podłączyliśmy dobrej klasy głośniki.

Pilot na podczerwień, wielkości karty kredytowej (grubość 6 mm), pozwala na sterownie pracą tunera TV, FM, a także programowego magnetowidu. Nie leży on w dłoni zbyt pewnie, gdyż po prostu jest płaski i dość niewielki w stosunku do standardowych pilotów TV. A jego podstawową wadą jest to, że trudno go znaleźć na biurku pełnym papierów, lub w pościeli!

Karta jest najzwyczjniej godna polecenia. MSI pokazało, że inżynierów pracujących w laboratoriach tego producenta stać na więcej, niż można było sądzić z wcześniejszych dokonań. Ciekaw jestem, czym nas jeszcze zaskoczą w przyszłosci, bo „wojna" wśród producentów trwa i staje się coraz bardziej zacięta.

MSI TV@nywhere Master

Cena: 259 zł

Producent: Microstar International
Dystrybutor: INCOM, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (071) 358 80 00, faks (071) 358 80 88

Podobne:
MSI TV@nywhere #4/2003

⊕ doskonały obraz TV
⊕ filtry obrazu i dźwięku

⊖ trzeba zapłacić za tę kartę

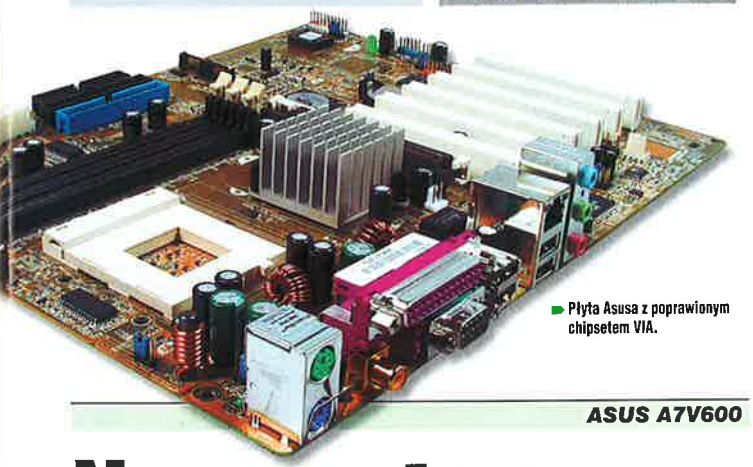
POWER 8
ECO 8

www.msi.com.tw www.msi-polska.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Dla procesorów: AMD Athlon XP, Thunderbird, Duron
Podstawka: Socket A
Chipset: VIA KT600/VT8237
Pamięci: 3*DDR 200/266/333/400 MHz
Złącza: 1*AGP 8x, 6*PCI
RAID: 2*Serial ATA
Układ dźwiękowy: ADI AD1980 SoundMAX
LAN: 3Com 3C940 (1 Gbps)
Inne: 8*USB 2.0
Dodatkowe: MyLogo, EZ Flash, C.O.P., CrashFree BIOS 2



Płyta Asusa z poprawionym chipsetem VIA.

ASUS A7V600

Nowy, stary chipset...

Mike-L

Do niedawna jedynie chipset (przeznaczony dla płyt pod procesory AMD) oferowany przez Nvidię - Nforce 2, oferował pełną obsługę pamięci DDR 400 MHz. Układy VIA także umożliwiały pracę modułów pamięci w najwyższym oficjalnym trybie, lecz rozwiązanie to nie dawało wystarczającej szybkości.

Chipset VIA KT600 jest tym dla KT400, czym niegdyś KT333A dla KT333. Poprawiono tu nie tylko obsługę pamięci, ale także komunikację między komponentami na płycie oraz przede wszystkim przepływ danych pomiędzy mostkiem południowym i północnym. Dzięki temu wydajność, stabilność oraz użyteczność płyt z tym chipsetem znacznie się poprawiły.

Przykładem świetnego wykorzystania tego typu układów jest płyta ASUS A7V600. Producent, oprócz zastosowania nowych kości, wyposażył ją dodatkowo w kilka najnowszych rozwiązań technicznych opracowanych we własnych laboratoriach. Wśród nich znajduje się Ai Net (gigabitowy kontroler LAN, który ma opcję virtualnego testera przewodów), C.O.P. (CPU Overheating Protection - zamyka system, jeśli procesor się przegrzeje lub spowolni jego pracę o kilkadziesiąt procent, by go schłodzić), C.P.R. (CPU Parameter Recall - przywraca poprzednie ustawienia procesora po nieudanej próbie podkręcenia), CrashFree BIOS 2 (przywróci poprzednią wersję BIOS-u, jeśli próba uaktualnienia nie powiedzie się), EZ Flash (umożliwia uaktualnienie BIOS-u jeszcze przed załadowaniem systemu operacyjnego).

Oczywiście nie zapomniano o obsłudze AGP 8X oraz dysków Serial ATA, a także dodatkowej karty sieciowej WiFi (bezprzewodowej), opcjonalnie montowanej w przeznaczonym da niej specjalnym gnieździe.

ASUS A7V600 jest bardzo ciekawą alternatywą dla płyt wyposażonych w układy Nforce 2 Nvidii. Podobna wydajność i stabilność sprawiają, że wybór odpowiedniej podstawy systemu sprawia nie lada problem.

Leadtek WinFast K7NCR18G-Pro

Cena: 410 zł
Dostarczył: ASUS Polska
Dystrybutor: AB SA, www.ab.pl
ABC Data Sp. z o.o., www.abcdata.com.pl
California Computer SA, www.california.pl

Podobne:
MSI K7N2 Delta #8/2003

⊕ dużo przydatnych rozwiązań technologicznych
⊕ dość dobrze rozmieszczone elmenty na płycie

⊖ sloty pamięci umieszczono zbyt blisko złącza AGP

POWER 8
ECO 8

www.asus.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

wyświetlacz VFD
moc P.M.P.O. 2200W
LongTech

model SP910

(...) Zaletą zestawu Longtech jest także dodatkowe wejście dla źródła stereo, które możemy włączyć przyciskiem na przednim panelu, a kolejnym przyciskiem uprzestrzennic sygnał na pozostałych głośnikach. (...) **LongTech spisał się na medal,** oferując pięć identycznych drewnianych minikolumn z głośnikami o średnicy 7,5cm. Satelitki LongTecha grają bardziej czystym dźwiękiem, subwoofer schodzi niżej, a cały zestaw potrafi zagrać o wiele głośniej. (...)

ENTER 7/2003

Najmocniejszy wzmacniacz w teście i dobre odtwarzanie wszystkich rodzajów muzyki - tak najkrócej można scharakteryzować ten zestaw. (...)

Cena/Jakość: celująca

KOMPUTER ŚWIAT 15/2003

moc P.M.P.O. 1100W

model SP622

drewniana obudowa

(...) Głośniki SP622 otrzymały ładne i solidne obudowy. Zarówno zgrabne satelity, jak i subwoofer mają sztywne, drewniane obudowy oklejone folią drewnopodobną w kolorze teak. Front głośników pokrywa maskownica w srebrnym kolorze, z dopsowaną wzorniczo płytą oklejoną srebrną folią. W tej klasie głośników obudowa na medal. (...) Brzmienie SP570 jest na dobrym poziomie i przy swej cenie jest godne polecenia, jednak zestaw SP622 potrafi jeszcze więcej. Przy swoich rozmiarach i cenie oferuje **jedno z najefektowniejszych brzmień na rynku**. dynamiczne i bardzo donośne, jakby z większego zestawu. efektywnością najbardziej zaskakuje subwoofer. (...)

ENTER 5/2003

moc P.M.P.O. 900W

model SP570

satelity SLIM

LongTech peryferia komputerowe

- głośniki
- klawiatury
- myszy

co wzbudza...

Emocje na peryferiach...

- dobre rekomendacje
- atrakcyjny wygląd
- wyjątkowo niska cena!

Szukaj w dobrych sklepach komputerowych!
pełna oferta, wsparcie techniczne i dealerzy:
www.longtech.com.pl

Dane techniczne:
Matryca: 15" TFT
Pixel: 0,297 mm
Obszar widzialny: 304 x 228 mm
Rozdzielczość max.: 1024 x 768 przy 75 Hz
Kąt widzenia poziomo: 150
Kąt widzenia pionowo: 150
Jasność: 250 cd/m2
Kontrast: 400:1
Czas reakcji podany przez producenta: 16 ms
Waga: 4,8 kg
Dodatkowe: brak

Monitor LCD o dobrych parametrych użytkowych i po dość przystępnej cenie.

Kremowy panel...

BENQ FP557s

Mike-L

Na całym świecie coraz więcej użytkowników domowych nabywa monitory ciekłokrystaliczne. Składa się na to wiele powodów, z których najważniejsze to mała zajętość miejsca, niski pobór energii, idealna geometria obrazu oraz jego nienaganna stabilność, a także znikoma emisja szkodliwego promieniowania.

BENQ FP557s to monitor LCD charakteryzujący się przyzwoitymi parametrami użytkowymi. Prawidłowe kąty widzenia, szybki czas reakcji komórki oraz niezłe podświetlenie sprawiają pozytywne wrażenie. Dość grube ramki wokół ekranu mogą trochę irytować, lecz większość użytkowników nie powinna zwracać na to szczególnej uwagi. Dobrze działa autodopasowanie (uruchamiane jednym przyciskiem) wyświetlanego obrazu do powierzchni ekranu zarówno w nominalnej (1024 x 768) rozdzielczości, jak i niższych (640 x 480 i 800 x 600). Niestety, jak to ma miejsce w większości paneli - w niższych od zalecanej rozdzielczościach punkty obrazu są interpolowane (uśredniane), a co za tym idzie - nie każda linia składająca się z jednego punktu obrazu będzie sie na monitorze składała z jednego punktu matrycy. Na szczęście niewiele jest takich sytuacji, byśmy musieli korzystać z trybów innych niż dedykowany.

Menu ogranicza się do ręcznego dopasowywania pozycji obrazu, menu, a także do wyboru temperatury bieli oraz również ustawnienia fazy i zegara. Jasność i kontrast regulujemy oddzielnie. BENQ FP557s jest przyzwoitym monitorem i okazuje się całkiem dobrą propozycją po rozpatrzeniu kwoty, jaką trzeba zań wyłożyć. Ta jest niższa od 1250 złotych!

BENQ FP557s
Cena: 1225 zł
Producent: Benq
Dystrybutor: AB SA, ul. Kościerzyńska 32 51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00
www.benq-eu.com www.ab.pl
Podobne:
QDI LM-510 #02/2003
MAG Innovision HD-572V #9/2003
⊕ dość przystępna cena
⊕ niezły obraz jak na ten przedział cenowy
⊖ brak wejścia DVI
POWER 6
ECO 8

Dane techniczne:
Matryca: 15" TFT
Pixel: 0,297 mm
Obszar widzialny: 304 x 228 mm
Rozdzielczość max.: 1024 x 768@75 Hz
Częst. pozioma: 30-61 kHz
Częst. pionowa: 59-75 Hz
Kąt widzenia poziomo: 160
Kąt widzenia pionowo: 150
Ilość wyśw. kolorów: 16,7 mln
Jasność: 450 cd/m2
Kontrast: 500:1
Czas reakcji: 25 ms
Wymiary (szer. x wys. x dł.): 404 x 371 x 148 mm
Waga: 5,2 kg
Wejścia/wyjścia audio + wideo: 1 x D-Sub 15, 1 x DVI, Audio in, Line in/out, Composite Video, S-VHS
Dodatkowe: głośniki 2 x 2,5 W, pilot zdalnego sterowania, montaż na ścianie, dodatkowe przewody połączeniowe

Monitor LCD, z możliwością oglądania TV.

LCD z TV

MAG Innovision HD-572V

Dan

Monitory LCD już od długiego czasu cieszą oczy naszych użytkowników. Nic zatem dziwnego, że niektórzy producenci starają się wzbogacić własną ofertę o jak największą liczbę modeli. Jednym z nowych urządzeń MAG-a jest monitor LCD z wbudowanym tunerem TV.

Tego rodzaju hybrydy są już znane od dłuższego czasu, jednak ich ceny mocno odstraszały, nawet największych zwolenników monitorów LCD. MAG Innovision HD-572V wykonany został z srebrnego plastiku, który idealnie pokrywa się kolorystycznie z aluminiową podstawką. Dzięki zastosowaniu odpowiednio ciężkiej podstawki stał się on zarazem bardzo stabilny. Na przednim panelu widać dwa wbudowane głośniki oraz włącznik – podczas pracy urządzenia świeci w kolorze niebieskim. W prawym rogu ramy umieszczono dodatkowe przyciski służące do sterowania menu, głośnością oraz przełączaniem kanałów. Za sprawą zastosowania odpowiedniej ilości wejść i wyjść monitor ten stał się swego rodzaju centrum dowodzenia. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby podpiąć pod monitor odtwarzacz VHS, czytnik DVD czy zewnętrzny zestaw głośników. Obraz, jaki otrzymujemy na monitorze, jest ostry i co ważniejsze - dostatecznie jasny, by swobodnie oglądać filmy.

W zestawie znajduje się również pilot, który w pełni umożliwia sterowanie wszystkimi parametrami monitora. Szkoda jedynie, że menu jak na tak rozbudowany odbiornik jest ubogie. Brakuje nieco bardziej zaawansowanych metod, jakie w odbiornikach TV stają się standardem (przepisywanie programów, dopisywanie nazw itp.). Pamiętać należy, że jest to w końcu monitor z możliwością odbioru TV, więc w tej dziedzinie nie można zbyt wiele wymagać.

Fatalnie kształtuje się cena, choć "za kilka" złotych więcej... otrzymujemy gwarancję jakości (monitor MAG w standardzie TCO 99), odbiornik TV i pilot do sterowania, jest to jednak zbyt mało jak na kwotę, którą musimy wydać

MAG Innovision HD-572V
Cena: 2663,26 zł
Producent: MAG Innovision
Dystrybutor: VERACOMP SA, ul. Zawiła 61 30-390 Kraków, tel. (012) 252 55 55 faks (012) 252 55 00
www.veracomp.pl www.logitech.com
Podobne:
QDI LM-510 #02/2003
QDI LM-700 #01/2003
⊕ liczba wejść i wyjść
⊕ pełne sterowanie z pilota
⊕ aluminiowa podstawka
⊕ przewody połączeniowe w zestawie
⊖ zbyt mała moc zastosowanych głośników
⊖ poziome wyjścia D-Sub i DVI sprawiają problem przy montażu na ścianie
POWER 8
ECO 5

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:
Nazwa: Dual Shock 2
Podłączenie: USB
Sterowanie: 2 x joyshick oraz krzyżak
Liczba przycisków: 10
Wybór cyfrowy/analogowy: tak
Wibracja: tak
Sterowniki: tak

Dane techniczne:
Nazwa: Standard Pad
Podłączenie: USB
Sterowanie: krzyżak
Liczba przycisków: 8
Wybór cyfrowy/analogowy: nie
Wibracja: nie
Sterowniki: nie wymaga (systemowy sterownik HID)

Dual Shock 2 – wibracyjny pad.

Standard Pad – jego głównym atutem jest cena.

Dual Shock 2/Standard Pad

Mantowe pady

Sector

Niektóre gry komputerowe mają to do siebie, że niezmiernie wciągają. Niestety odczucie, jakie niesie sterowanie samochodem za pomocą klawiatury, bardzo odbiega od tego rzeczywistego. Co jednak zrobić w przypadku, gdy nie stać nas na kierownicę?

Wyjściem z opresji może być dokupienie do zestawu odpowiedniego pada. Manta Multimedia wprowadziła ostatnimi czasy dwa pady: Standard oraz Dual Shock 2. Wyglądem urządzenia w niczym nie odbiegają od standardów, jakie przyjęły się na świecie - i należy przyznać, że ciemny plastik dobrze komponuje się wizualnie z półprzezroczystymi przyciskami. Oba pady podpinane są do komputera przez port USB, a w zestawie znajduje się dyskietka ze stosownymi sterownikami - instalacja jest trywialnie prosta. Wersja standard wyposażona została w krzyżak oraz osiem guzików. Sam krzyżak jest nieco wypukły i w pierwszym kontakcie nieco mnie to irytowało, jednak po dłuższej grze człowiek całkowicie o tym zapomina. Z kolei Dual Shock ma 10 przycisków programowalnych oraz 3 dodatkowe, stosowane do ustawienia parametrów pracy urządzenia. W modelu tym krzyżak nie jest już „stożkowy". Wbudowany wibrator daje bardzo dobre dodatkowe wrażenia. W odróżnieniu od kierownic, wibracje nie są tutaj tłumione przez blat biurka, a utrzymanie pada w ręku przy maksymalnej jego wibracji wymaga nieco siły - co zaliczone zostaje urządzeniu oczywiście na plus.

Warto zatem zaopatrzyć się w urządzenia proponowane przez Mantę Multimedia, tym bardziej że ich cena jest bardzo przyzwoita, a zadowolenie gracza znacznie większe niż przy korzystaniu z klawiatury.

Dual Shock 2
Cena: 69,90 zł
Producent: Manta, ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, tel. 223 32 34 50, faks 48 223 32 34 60

Podobne:
Saitek P220 Digital Pad #07/2003
Saitek P3000 Wireless #07/2003

⊕ dobra wibracja
⊕ działa bezproblemowo pod Windows 2000
⊖ nieco przykrótki przewód

POWER 6
ECO 6

www.manta.com.pl

Standard Pad
Cena: 39,90 zł
Producent: Manta, ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, tel. 223 32 34 50, faks 48 223 32 34 60

Podobne:
Saitek P220 Digital Pad #07/2003
Saitek P3000 Wireless #07/2003

⊕ dobrze się trzyma w ręku
⊖ nieco przykrótki przewód

POWER 5
ECO 6

www.manta.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Coś dla maniakalnych graczy...

Rewelacyjny telefon Siemensa robi nie tylko pozytywne wrażenie wizualne.

Dane techniczne:
Pasmo GSM: 900/1800/1900
Wymiary: 101 x 46 x 21 mm
Waga: 83 g
Czas czuwania: 250 h
Czas rozmowy: 5 h
Bateria: Li-Ion 700 mAh
Ładowanie baterii: około 2 h
Wyświetlacz: 4096 kolorów, 7 linii, 101 x 80 pikseli
WAP/GPRS/IrDA: tak/tak/nie
Dzwonki: polifoniczne

Siemens M55

Zawodowy telefon komórkowy

Sector

Telefony komórkowe przestają być jedynie urządzeniami służącymi do komunikacji międzyludzkiej i powoli stają się również urządzeniami rozrywkowymi. Już teraz cieszą zapalonych graczy, melomanów słuchających godzinami plików MP3 czy biznesmenów, którzy nie potrafią się obejść bez sprawnego organizera.

Siemens wprowadza do sprzedaży nowy telefon komórkowy o nazwie M55. Aparat ten wyglądem przypomina biznesowy model S55. Na pierwszy rzut oka klawisze sprawiają wrażenie zbyt małych, lecz już po kilku chwilach można się przekonać, że nie ma najmniejszego kłopotu z obsługą urządzenia za pomocą palca (a nie tylko paznokcia). Po bokach obudowy umieszczone zostały 4 diody (po 2 na każdej stronie). Chociaż wydaje się to zbyteczne i w czasie użytkowania telefonu przypomina raczej tanią odpustową zabawkę, szybko się przekonałem o walorach takiego właśnie rozwiązania. Kiedy byłem w kinie czy na ważnym spotkaniu, z wyłączonym dzwonkiem telefon migającymi diodami informuje o nieodebranym połączeniu czy wiadomości (a sposób migotania programujemy samodzielnie). Oprogramowanie telefonu nie różni się szczególnie od tych modeli S45/ME45. Obsługuje GPRS, WAP, wybieranie głosowe, ma wbudowany dyktafon, javę, klienta poczty elektronicznej (synchronizacja z Outlookiem) i wiele, wiele innych. Nowinką jest tu zastosowanie wyświetlacza umożliwiającego wyświetlenie obrazu w 4096 kolorach (stosowano 256 kolorowe) i rozdzielczości 101 x 80 pikseli, co wystarcza na pokazanie 7 linii tekstu. Jest to zauważalne w chwili przeglądania zdjęć z dużą ilością przejść barwnych.

Kompozytorzy dzwonków polifonicznych ucieszą się z faktu, że w telefonie tym zastosowano program Cubasis Mobile Synthesizer. W ten sposób muzyczki na telefonie stają się jeszcze bardziej efektowne i zaskakujące.

Siemens M55
Cena Siemens M55: 2500 zł
Cena aparat cyfrowy QuickPic Camera IQP-530: 340 zł *
Dostarczył: Siemens, Sp. z o.o. ul. Żupnicza 11, 03-821 Warszawa tel. (022) 870 98 00

Podobne:
Philips fisio 825 #07/2003
Nokia 6100 #05/2003

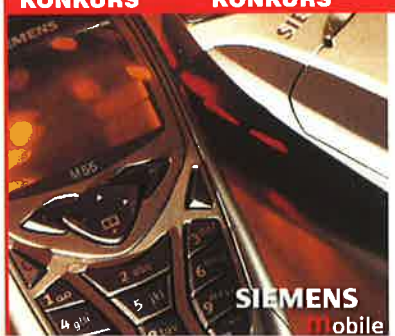
⊕ kolorowy wyświetlacz
⊕ ogólne możliwości i jakość wykonania telefonu
⊕ wielkość
⊖ nie jest odporny na wodę, kurz i wstrząsy
⊖ długie ładowanie gier

POWER 9
ECO 8

www.my-siemens.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu. Inne ceny zależą od operatora i stosowanych promocji!

KONKURS KONKURS KONKURS KONKURS



Wygraj komórkę!

Odpowiedz na proste pytanie:
Co wyróżnia zastosowany wyświetlacz w modelu M55 od stosowanych do tej pory w telefonach Siemensa?
A. 4096 kolorów
B. rozdzielczość 101x80 pikseli
C. 7 linii tekstu

Prawidłową odpowiedź prześlij SMS-em pod numer 7184. Treść SMS-a wpisz według schematu:

CA.SM.X

gdzie X oznacza prawidłową odpowiedź (A, B lub C).
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT).
Regulamin konkursu znajduje się w siedzibie redakcji oraz na stronach www.cdaction.com.pl

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 5 września!

Dane techniczne:
- **Wymiary wentylatora:** 800 x 80 x 25 mm
- **Moc pobierana:** 1,92 W
- **Prędkość obrotowa:** do 2000 obrotów na minutę
- **Przepływ powietrza:** 27,8 stóp sześciennych na minutę
- **Hałas:** 21 dBA
- **Łożysko:** cierne
- **Waga:** 63 g

Kolorowe diody nie migają, na dodatek można je włączać i wyłączać.

Kolorowe, i się kręci...

Thermaltake Fire-Ball

■ techNICK

W Polsce coraz popularniejszym zajęciem zapalonych użytkowników komputerów, prócz overclockingu, staje się modding - czyli upiększanie komputerów. W innych dziedzinach zjawisko to nazywane jest tuningiem optycznym - ludzie montują szybki, lampki, diody, zimne katody, oklejają obudowy specjalnymi foliami itp.

Opisywaliśmy już zestawy chłodzące z zamontowanymi diodami oraz proste wiatraczki, dzięki którym można upiększyć własną maszynę. Tym razem prezentujemy wentylator, który doskonale nadaje się nie tylko do tego, by umieścić go na radiatorze procesora, ale także w zasilaczu czy też obudowie jako dodatkowy wiatrak wymuszający obieg powietrza.

Całość wykonano głównie z akrylu, dzięki czemu obudowa wydaje się niemal przezroczysta. Projektanci celowo ją zmatowili, aby światło emitowane przez diody zamontowane pod taśmą opinającą wentylator płynnie się rozchodziło. Wentylator z kolei chroniony jest akrylowym „grillem" z wkładką (narysowane płomienie), dzięki której całość wygląda naprawdę efektownie.

W przypadku opisywanego niedawno wentylatora diody pokazywały pracę dysku twardego (HDD LED), choć przyznam, że na dłuższą metę migotanie jest dość nużące i nie można go było wyłączyć inaczej, niż odłączając konektor od płyty głównej. W tym przypadku nie ma mowy o migotaniu, gdyż producent dodał zewnętrzny wyłącznik, jakim możemy uruchomić lub wyłączyć efekt świecenia.

Ciekawostką jest także to, że zamontowano tu trzy diody, przy czym każda z nich świeci innym kolorem - jest niebieska, czerwona i zielona. Cóż, całość daje doprawdy ciekawy efekt, który - mam nadzieję - będzie widać na zdjęciu.

Jeśli macie zamiar uatrakcyjnić wygląd komputera, weźcie pod uwagę wentylator Thermaltake Fire-Ball.

Thermaltake Fire-Ball

Cena: 88 zł

Producent: Thermaltake
Dystrybutor: 4MAX, ul. Zagrody 22 40-729 Katowice, tel. (032) 202 53 01, faks (032) 252 36 93, www.4max.com.pl

Podobne: Wentylatory Thermaltake #6/2003

⊕ ciekawy efekt świetlny po włączeniu diod
⊕ cicha praca

⊖ łożysko cierne

POWER 6
ECO 6

www.thermaltake.com

Dane techniczne:
- **Wyświetlacz:** podwójny LCD
- **Obsługiwane wentylatory:** 4
- **Czujniki temperatury:** 1
- **Montaż:** kieszeń 5,25"
- **Dodatkowe:** szyny do montażu w różnych typach obudów

Kontrola nawet nad czterema wentylatorami oraz temperatura monitorowana i wyświetlana na małym ekraniku - to właśnie Thermaltake Hardcano 9.

Wiatraczki pod kontrolą...

Thermaltake Hardcano 9

■ Mike-L

Nowoczesne systemy komputerowe wyposażone są obecnie przynajmniej w dwa wentylatory, a zdarza się, że w cztery lub więcej. Dodatkowo wiele elementów dość mocno się rozgrzewa i także one mogłyby być kontrolowane, gdyby płyta główna lub karta graficzna nie miały odpowiednich funkcji.

Thermaltake Hardcano 9 jest modułem montowanym w miejsce przeznaczone dla napędów 5,25". Ma on zamontowany wyświetlacz cyfrowy z dwoma polami ukazującymi temperaturę z czujnika podłączonego dość długim przewodem (niżej) i temperaturę, powyżej której włączy się alarm (wyżej), a której poziom ustawiono za pomocą potencjometru (prawy dolny róg). Cztery pokrętła pozwalają na płynną regulację obrotów nawet czterech wentylatorów.

W zestawie znajdują się przewody połączeniowe, ramki pozwalające na przykręcenie panelu w niemal każdej obudowie. Długość przewodów pozwala kontrolować obroty wiatraczków nawet w obudowach Big Tower.

Sam moduł wykonano z metalu połączonego z ciemnym tworzywem, co dość estetycznie komponuje się zarówno z klasycznymi, jak i nowocześnie wyglądającymi obudowami.

Mankamentem jest brak polskiej instrukcji obsługi - mniej zaawansowanym w angielszczyźnie użytkownikom może to przysporzyć problemów z podłączeniem całości.

Bez ogródek można by rzec, że Thermaltake Hardcano 9 jest marzeniem niejednego overclockera. Dla nich też głównie konstrukcję tę przewidziano do użytku. Oczywiście mogą z niej także skorzystać te osoby, dla których wydajność nie jest może najważniejsza – ale liczy się... cisza. Dzięki regulatorom i kontroli temperatury można tak ustawić prędkość obrotową najważniejszych wentylatorów, by nic się nie przegrzało i jednocześnie hałas był jak najmniejszy.

Thermaltake Hardcano 9

Cena: 159 zł

Producent: Thermaltake
Dystrybutor: 4MAX, ul. Zagrody 22 40-729 Katowice, tel. (032) 202 53 01, faks (032) 252 36 93, www.4max.com.pl

Podobne: brak

⊕ płynna kontrola obrotów nawet czterech wentylatorów
⊕ podwójny wyświetlacz tempertury z pamięcią maksymalnej i minimalnej wartości

⊖ cena
⊖ tylko jeden czujnik temperatury

POWER 7
ECO 5

www.thermaltake.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Chłodzenie kontrolowane?

tracer®

Luksus w zasięgu ręki

Zestaw bezprzewodowy Tracer TRK-30MXL

Maybach XP

gwarancja 10 mln znaków

zestawy bezprzewodowe cena od 109,90* PLN

- Wysokiej jakości klawiatura bezprzewodowa, oparta o zaawansowaną technologię radiową
- Wbudowane pokrętło internetowe ***easySCROLL®*** ułatwiające poruszanie się po stronach sieci
- Mysz Radiowo-Optyczna, o najnowocześniejszej konstrukcji
- 45 klawiszy szybkiego dostępu, w tym 12 programowalnych
- 30 dodatkowych przycisków multimedialnych

* sugerowana cena detaliczna brutto zestawu bezprzewodowego TRZ-23 MRF

Autoryzowani dystrybutorzy marki TRACER: megabajt incom www.tracer.com.pl, www.megabajt.com.pl, www.incom.pl

Dane techniczne:

- **Panel:** TN Wide Angle
- **Przekątna obrazu:** 15,0" (38 cm)
- **Czas reakcji:** 23 ms
- **Częstotliwość pozioma:** 30-60 kHz
- **Częstotliwość pionowa:** 55-75 Hz
- **Odstęp pikseli:** 0,297 x 0,297 mm
- **Jasność:** 380 cd/qm (nominalna)
- **Barwy:** 16,2 mln
- **Rozdzielczości:** 1024 x 768/60, 70, 75 Hz, 832 x 624/75 Hz, 800 x 600/56, 60, 72, 75 Hz, 720 x 400/70 Hz; 640 x 480/60, 67, 72, 75 Hz; 640 x 400/56, 70 Hz
- **Kąty widzialności:** poziomo 120°, pionowo 110°
- **Kąt pochylenia:** 30° do góry
- **Kontrast nominalny:** 450:1 (standardowy)
- **Wejścia sygnałów:** D-sub mini 15 pin
- **Głośniki:** 2 x 1,5 W stereo

Tak wygląda zgrabny LCD firmowany przez iiyamę.

LCD iiyama

iiyama ProLite E380S

Sector

Wybór monitora LCD przysparza coraz więcej problemów przyszłemu użytkownikowi tego typu urządzenia. Różnice stosowanych technologii są już tak niezauważalne dla ostatecznego odbiorcy, że trudno się właściwie zdecydować na wybór modelu któregoś z procudentów.

Nowe urządzenie wyprodukowane przez iiyamę nosi nazwę ProLite E380S. Wykonane zostało z plasticu w kolorze mlecznym. Sama ramka monitora jest cienka (zaledwie 1,5 cm), co daje pozytywny efekt wizualny. U dołu ekranu, na przednim panelu umieszczone zostały przyciski sterujące parametrami pracy urządzenia. W monitor wbudowano również 2 głośniki (1,5 W każdy), które - tak nawiasem mówiąc - nadają się bardziej do odsłuchiwania dźwięków systemowych niż plików MP3. Dodatkowo od dołu ramki umiejscowiono wyjście słuchawkowe.

Waga całego monitora to zaledwie 2,3 kg, co w połączeniu z kiepskiej jakości gumkami antypoślizgowymi dawało się we znaki, gdy podczas naciskania przycisk na przednim panelu monitora "uciekał" do tyłu.

Kontrast na poziomie 450:1 oraz jasność 380 cd/m2 w połączeniu z 23 ms czasem reakcji daje niezwykle dobry obraz, który widoczny jest nawet przy największych kątach widzenia (deklarowany, bez zniekształceń kolorystycznych, to 120 stopni poziomo i 110 pionowo). Bogato wyglądają również możliwości zmiany rozdzielczości obrazu oraz częstotliwości, jednak należy zaznaczyć, że tak jak w przypadku innych LCD - najpiękniejszy obraz uzyskuje się w maksymalnej rozdzielczości.

Na koniec nadmienię, że monitor ten spełnia rygorystyczne normy TCO 99, ISO 13406-2 oraz MPR III i jest kompatybilny z komputerami Apple (przy zastosowaniu odpowiedniej przejściówki).

iiyama ProLite E380S

Cena: 1499 zł

Producent: Creative
Dystrybutor: iiyama Polska, ul. Czeremchowa 35, 53-009, Wrocław, tel.: (0-71) 33 99 781, fax: (0-71) 33 99 780

Podobne:
QDI LM-510 #02/2003
QDI LM-700 #01/2003

- ⊕ niewielka grubość ramki
- ⊕ wyjście słuchawkowe
- ⊕ efektowne menu OSD
- ⊖ brak złącza DVI
- ⊖ ślizga się po biurku
- ⊖ jakość wydawanego dźwięku z wbudowanych głośników

POWER 6
ECO 7

www.iiyama.pl

Dane techniczne:

Joystick:
- 4 przyciski Fire
- przycisk odpalania rakiet (z klapką bezpieczeństwa)
- dwa 8-kierunkowe przełączniki HAT
- przycisk Pinkie

Przepustnica:
- 2 przyciski Fire
- dwa 4-kierunkowe przełączniki HAT (jeden steruje myszą)
- orczyk (przycisk kołyskowy)
- 2 analogowe pokrętła z zaznaczeniem położenia „0"

Podłączenie: USB

Joystick z modułem przepustnicy oraz gamą dodatkowych przycisków i przełączników.

Za świetne możliwości konfiguracji i precyzję wykonania.

Podwójne uderzenie...

Saitek X45

techNICK

Do zabawy w ramach symulacji lotniczych najlepszym rozwiązaniem był niegdyś wolant (dostępnych było kilka wersji), teraz jest to jednak już tylko ciekawostka. Zastąpił go, i to całkiem skutecznie, joystick, z symulacją orczyka (obracana manetka). Inni pomysłowi dołączyli do tego osobne pedały kierownic samochodowych (komputerowych - ma się rozumieć).

Na naszym rynku mało jest konstrukcji innych np. niż joystick, dlatego też jedną z ciekawszych alternatyw dla tego typu urządzenia jest zestaw X45 firmy Saitek. W pudełku znajdziemy dwa elementy, z czego jeden to niemal standardowa manetka, za to drugi jest czymś zupełnie innym. Nad wyraz precyzyjna manetka ma na główce dwa 8-kierunkowe kontrolery HAT i trzy przyciski, z czego jeden zabezpieczony jest klapką „bezpieczeństwa". Nad cynglem zamocowano jeszcze jeden przycisk, zaś pod małym palcem - przesuwaną dźwignię zwaną 'Pinkie'. Drugi moduł odpowiedzialny jest za przepustnicę, choć na nim zamontowano także wiele świetnie rozmieszczonych przycisków, przełącznik kołyskowy odpowiedzialny za orczyk, a także dwa 4-kierunkowe przełączniki HAT (jeden z nich steruje kursorem myszy). Dwa pokrętła pozwalają na regulację konta nachylenia śmigieł, silników czy choćby klap.

Podczas latania najczęściej wykorzystujemy jeden przycisk kontrolera HAT, dlatego resztę możemy wykorzystać jako dodatkowe. Manetki pokryte są w tym przypadku tworzywem gumopodobnym, dzięki któremu nawet spocone po wielogodzinnej zabawie dłonie nie ślizgają się.

Gdybym był maniakiem gier symulacyjnych, i to nie tylko samolotów czy helikopterów, bowiem zestaw X45 nadaje się także do sterowania łodziami (!), już składałbym kaskę właśnie na produkt Saiteka.

Saitek X45

Cena: 399 zł

Producent: Microstar International
Dystrybutor: Karuma Polska, ul. Tarcice 9, 80-718 Gdańsk

Podobne:
Porównanie joysticków #8/2003

- ⊕ ogromne możliwości konfiguracji i sterowania
- ⊕ osobne moduły (możliwość dowolnego ustawienia)
- ⊖ konfiguracja wszystkich opcji może się okazać skomplikowana
- ⊖ oprogramowanie mogłoby być troszkę bardziej „przyjazne"

POWER 9
ECO 7

www.saitek.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Można płasko, a można, i w powietrzu...

Coraz więcej gromadzisz,
stopniowo wymieniasz stare rzeczy
na nowe, nowe na jeszcze nowsze,
wyrzucasz to, co niepotrzebne...
No właśnie,
gdzie wyrzucasz swoje śmieci?

Zdjęcie wykonane w Mazowieckim Parku Krajobrazowym 25.05.2003 r.

Las nie musi korzystać z twojej łazienki

Śmieci do śmietnika

Zamów prenumeratę otrzymasz prezent!

6203 Zamawiam prenumeratę magazynu **CD-Action** od numeru:
Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący okres prenumeraty:
Prosimy o zaznaczenie znakiem X dokonanego przez Państwa wyboru

- ☐ na 12 miesięcy w cenie 174 zł + prezent
  3 wydania PCF od numeru: ☐☐ ☐☐ lub GAMEPAD ☐ lub SŁUCHAWKI ☐
- ☐ na 6 miesięcy w cenie 99zł
- ☐ na 3 miesiące w cenie 51zł

Zamawiam numery archiwalne ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy | Miejscowość | Kraj

Telefon kontaktowy | e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy: ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐ ☐☐

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty | Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis

Prenumeratę CD-Action można zamówić:

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać na adres: Wydawnictwo Bauer Sp.z o.o.Sp.k. skr.poczt.1 04-026 WARSZAWA oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu, drukl przelewów wysyłamy wraz z pierwszym numerem w prenumeracie
2. Zamawiając prenumeratę telefonicznie: (0-prefix-22) 51 75 055
3. Zamawiając prenumeratę pocztą elektroniczną: prenumerata@bauer.pl
4. Faksem: (0-prefix-22) 517 05 30
5. Przez Internet: http://prenumerata.bauer.pl
6. W przypadku pytań i reklamacji prosimy dzwonić pod numery (0-prefix-22) 517 05 31 do 36, 517 05 80
7. Reklamacje płyt CD prosze zgłaszać do: Tomasz Matusik tel. 71/341 20 83 w. 203, adres: ul.Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym wypełnieniem druku zamówienia.

Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo niniejszego druku zamówienia

Numery archiwalne można zamówić w Wydawnictwie - wysyłka jest realizowana za pobraniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze zamówionego numeru). Pobranie pocztowe obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy **oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.**

Faktury VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

U NASZYCH KONTRAHENTÓW

RUCH S.A.: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch - do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela: Ruch S.A. OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia : 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie **http://www.ruch.pol.pl**

Dostępne numery archiwalne

10/02 18,50zł

11/02 18,50zł

12/02 18,50zł

13/02 19,99zł

01/03 19,50zł

02/03 18,50zł

03/03 18,50zł

04/03 18,50zł

05/03 18,50zł

06/03 18,50zł

07/03 18,50zł

08/03 18,50zł

Jak kupić numery archiwalne?

Wyślij kupon zamówienia zaznaczając miesiąc i rok wydania. Za numery archiwalne zapłacisz przy odbiorze paczki.

Jeśli zamówisz prenumeratę roczną możesz wybrać dla siebie prezent.

Do wyboru masz Gamepad lub słuchawki lub 3 wydania PCF.

Wypełnij odpowiednie miejsce w kuponie zamówienia.

Przeważającą część zawartości magazynu stanowią kursy i poradniki „krok po kroku" przedstawione w nowoczesnej pod względem wizualnym i przejrzystej szacie. Każde wydanie magazynu PC Format posiada dodatki – stałe (płyta CD z pełnymi wersjami programów i aplikacji) i cykliczne (dodatkowe płyty z encyklopediami, programami edukacyjnymi, kursami multimedialnymi itd. oraz książki z serii Biblioteczka PC Formatu).

3 kolejne wydania PC Format (zaznacz od którego numeru)

GAMEPAD

SŁUCHAWKI

PŁYTKA WYOBRAŹNIA TO KALECTWO

KAŻDEGO ROKU

SETKI OSÓB ŁAMIE KRĘGOSŁUP SKACZĄC DO WODY

INTEGRACJA
STOWARZYSZENIE PRZYJACIÓŁ INTEGRACJI
www.integracja.org

www.niepełnosprawni.info
PORTAL DLA OSÓB NIEPEŁNOSPRAWNYCH

CDACTION@CDACTION.COM.PL
SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

ACTION REDACTION

Myśl miesiąca:

Jeśli myślisz, że nikogo nie obchodzi, iż żyjesz - spróbuj nie zapłacić kilka razy rachunku za światło.

Hej! To jest ciut dziwne. W letnio-wakacyjnym czasie powinniście być zadowoleni i zrelaksowni, a tu jakoś sporo rozmaitych pretensji pojawiło się w listach. Sami zobaczcie: czy to komuś słoneczko za mocno czachę przygrzało, czy też racja jest jednak po stronie marud? Swoją drogą, nadal podtrzymuję apel o pisanie do AR! Macie jeszcze [*szatański śmiech*] nieco czasu, więc nie wykręcać mi się... Do tego zalecam czytanie FAQ-u, Action Maga na CD oraz do wizyty na kanale #cdaction w każdy piątek, w godzinach 14.00-16.00. No i pomyślcie, zanim coś zrobicie - to a propos rozmaitych wakacyjnych szaleństw. Wiem, że „wszystko jest dla ludzi" - ale człowiek to przecież istota myśląca/mądra - nie tylko PO szkodzie.

Afera Smugglera

Szanowni czytelnicy i wielce szanowna Redakcjo! (...) Otóż, chciałbym powiedzieć, iż ja was wszystkich przejrzałem. Tak, to wcale nie są żarty, Panie Redaktorze, to nie jest śmieszne. Odkąd znaczę cokolwiek, już w tym, że tak powiem, wielkim świecie, nic się przede mną nie ukryje. Oj, mnie tak łatwo nie da się oszukać. Od początku wiedziałem, kto trzyma władzę w gazecie CDA. Tak, Panie Redaktorze, niech mi Pan nie przerywa, ja Panu i kolegom przede mną nie przerywałem. Pan pozwoli dokończyć, tak?! Otóż, nie kto inny jak Pan sam wyraził się o CDA jako o gazecie. Nie ze mną te numery. Już ja wiem, jak wyprać ludziom mózg. Niech szanowny Pan raczy zajrzeć do numeru 04/99, do listu imć Michała G. Zrawymaza, w którym Pan sam sobie zaprzeczył, nazywając CDA gazetą. Ja nie wiem, czemu Pan teraz wszystkim zwraca uwagę, gdy kto Actiona właśnie tak nazywa. Nie wiem też, kto Panu to zlecił i ile za to dał, że tak powiem, Panie Redaktorze, pieniędzy. Jedno jest pewne, oj, tak - hoho, że gdy moi sprzymierzeńcy dojdą do władzy, to Pan, Panie Smuggler, nie zdąży skarpetek włożyć, a już Pana w Polsce nie będzie.

Piotr Gwizdała

W porządku, sam tak mówiłem - bo byłem ciemny. Ale potem przyszedł taki Murphy Ush i obśmiał mnie z góry na dół, że dziennikarz - a nie odróżnia gazety od czasopisma. Zabolało! I od tej pory niosę to objawienie wam, robaczki. Radzę przyjąć je w pokorze ducha, bo zgodnie z najlepszymi tradycjami jestem gotów oświecać was, choćby i za pomocą stosów. PS A Pan jest dla mnie ziobrem, panie czytelnik. :))) Ja lubię to pismo (cedeaction - tak to się wymawia, prawda?) jak koń owies i jak patrzę na takie listy to mam k***ki w oczach... Poza tym pan się nie znasz, pan żeś za Łunią Masońską głosował, to pan dla mnie nie jesteś czytelnik, a tylko oglądacz polskojęzyczny. O! Już my to społeczeństwo rozwiążemy w cholerę, jak tylko do władzy dojdziemy. I wybierzemy sobie mądrzejsze. Na naszą miarę. Skończy się wam to granie, sataniści przebrzydli!

Cienkie gierki?

(...) W kwietniu doskonały Tony Hawk`s i niezły Dark Reign 2, w maju bardzo dobry Vampire: TMR, natomiast w kwietniu zrypane Midnight GT i Rage Rally, stareńki i słabeńki Hexen 2 i niezły Close Combat 4. W lipcu beznadziejna Saga i równie słabe BattleZone 2, a także cieniutki Quake 2. (...) Co z tego, że Q2 dostał ocenę 9, skoro było to 5 lat temu? Wasz naczelny ośmieszył się tylko, mówiąc „szczególnie dumni jesteśmy z Q2". Od roku czekam na Q3 w pełnej wersji, a wy dajecie drugą część i mówicie, że jesteście z tego dumni. (...) Nie możecie zaprzeczyć, że przed wprowadzeniem 4 CD dawaliście nowsze i lepsze gierki.

Radinus

Nadal uważamy, że „wyrwanie" takiej gierki jak Q2 od firmy, która dotąd w ogóle nie chciała dyskutować o publikacji jakiejkolwiek własnej gry na Cover CD, JEST powodem do dumy. Po prostu nie wiesz, ile to wysiłku kosztowało i w jakim stopniu była to 'mission impossible'. To jakbyś powiedział „phi, co to jest wejść na Mount Everest - to tylko trochę ponad osiem kilometrów. Kiedyś na wycieczce 20 km w jeden dzień przeszedłem, więc nie wiem, czym się chwalicie". Parę osób z branży zżółkło i zzieleniało, gdy się o tym dowiedzieli. Na Q3 to sobie jeszcze poooczekasz (a jeśli się w ogóle pojawi, możesz marudzić, że liczyłeś na Q4). Z twoją oceną jakości gier polemizować nie będę, bo każdy inaczej na daną grę patrzy. Z MEGO punktu widzenia, w czerwcu daliśmy GENIALNEGO Close Combat i niezłego Hexena. W lipcu zaś AŻ Quake 2 i na dodatek dos-ko-na-łe BattleZone 2.

Nie naśladujcie!

Parę słów do takich jak Diego Tristan (07/03): nie starajcie się zmienić CDA, bo jesteście skazani na jego lekturę. Skoro wasze gazety zbankrutowały - to znaczy, że nie trafiały do tak szerokiego grona czytelników jak CDA. A skoro CDA ma wielu czytelników, to raczej nie wprowadzi zmian tylko dlatego, że grupka fanów „kultowych" gazet, takich jak Diego, nie może odżałować straty jaką poniosła po śmierci swojego faworyta. I chce za wszelką cenę zapełnić pustkę po bankrucie jego namiastką (jaką po „remoncie" stałoby się CDA). Poza tym jeśli jakieś pismo padło, to CDA raczej na pewno nie będzie dążyło do stania się takim jak ów bankrut (przynajmniej mam taką nadzieję). Takie jest moje zdanie.

WERWOLF

SCHWYTANE W SIECI

Jest to dział, w którym publikujemy to, co na temat CDA napisali rozmaici ludzie (i często nie fani CDA) w Internecie. Nie odpowiadamy za styl, ortografię i treść zawartych tu wypowiedzi. Ale co sobie skomentujemy - to nasze! :)

Reakcje na CDA 07/03

pafcio: To już przegięli skąd oni biorą te gry!!!???

Jest taki rosyjski dowcip. „No to, skąd macie te pieniądze, Iwanow"? „Z szafki, panie sędzio". „A kto je tam włożył?". „Żona!". „A skąd ona je wzięła?". „No, ode mnie". „A wy skąd je macie, co?". „Przecież już mówiłem - z szafki!!!". No więc - my je z szafki Zibiego bierzemy.

Plotrasq: Z prawdziwym obrzydzeniem, ale zdaje się, że kupię ten numer... :D

Dodam, że jest to osobnik, który w imię tradycji zawsze marudzi(ł) na kolejną zapowiedź, twierdząc, że „cienizna" (albo i gorzej). :)

keczap: No, tym razem to wykop pod samą bramkę rywala! Mam nadzieje, ze bramkarz przeciwników nie będzie próbował tego łapać na klatę, bo mu się płuca zmarszczą ;-). Co tu dużo mówić chłopaki - jesteście simply the best. 18,50 to może nie jest mało, ale jak się chce dostać coś porządnego to niestety trzeba bulić. Pewnie, że można sobie kupić coś zamiast tego. Na przykład jakąś taniutką margarynkę, ale ja tam wolę wasze świeże masełko.

„No nie mają co dawać w tym CD-Action, dali by coś ciekawszego. Q2 to (chyba) wszyscy mają. Jest wiele gier które mogli by dać, ale akurat musieli dać Q2."

Ojejejej... jaki ja nieszczęśliwy. Akurat Kłejka musieli dać, buuuuu (smark, smark). Na złość MI to dali - zapomniałeś dodać. (Rozczuliła mnie ta wypowiedź. Taka bardzo - polska.)

QuiGonn: Cóż.... czapki z głów bo nie mam słów ze tak zrymuję.... (...) Powaliliście mnie. Moc z Wami.

Jeśli cię powalimy, staniesz się potężniejszy, niż nam się wydaje. Mocz z tobą! :)

Asthner: Mnie (i nie tylko mnie) zabił Majstersztyx w Na Luzie. Połączenie „Nie wiem. Spadło ma na głowę takie wielkie pudło" + „przykro mi" obecnie jest najpopularniejszym tekstem w klasie.

...mi też. :)

Niewiem_: Heh... byłem w zielonej szkole i po nowe CDA musiałem z niej uciec i kilkanaście minut biegłem z qmplem do miasta, ale było warto. (...) Najbardziej podobał mi się „o grach inaczej", choć moja dziewczyna miała nieco inne zdanie na ten temat i zabrała mi gaz... czasopismo (ale udało mi się odzyskać na szczęście:))

Yasioo: Ja kupię dopiero dziś wieczorem. Musze jechać do babci, która jest pewnym rodzajem prenumeraty :)

Przedłużaj ją w nieskończoność! ☺

Pierwsze reakcje na nr 08/03

Miśkov: opis dnia 11 lipca: 6.45 Pobudka; 7.00 sprintem zapylam do kiosku wykładam kasę i dostaje do rączki jeszcze ciepły najnowszy numerek cda, po drodze do domu rozrywam folie w której jest moja ukochana gazetka i podniecam się na Maxa.

Za „gazetkę" to ja ci zaraz zrobię takiego Payna... ☺

Chopin: Chlip... Chlip... Znowu się nie wyśpię. Nieeeeeeeeeeeeeeeeeeee... To przez was...

O lekturze CDA

Volt: Z CDA jest tak samo ja z wakacjami - jak się zaczynają to już żałujesz, że tak szybko się kończą...

Cieszcie się, że je (wakacje) macie, dranie - ja jestem happy, jak mi się uda na 2 tyg. wyrwać z redakcji...

Amadrienia: Ja mimo to wole się CDA delektować. Nigdy nie czytam od deski do deski. Zaczynam od AR Ludzie i ludziska (...) A potem to już zależy od mojego humoru w danej chwili. Mimo to staram się tak rozplanować czytanie aby na nowy numer czekać najwyżej półtora tygodnia.

Miniu: Dużo osób twierdzi, że recenzje w CDA są za długie. Nie wiem czy jest cos ze mną ale dla mnie to tylko 2 czy 3 strony tekstu i (zdarza się, że jest to o wiele za mało) przeczytanie ich nie stanowi żadnego wysiłku. Nie muszę maksymalnie koncentrować uwagi czy odprawiać rytuały czarnej magii by dotrwać do końca recenzji. (...) Wiec albo ja jestem nienormalny albo szerzy się analfabetyzm i głupota.

Kiedyś mi się czytelnik (?) oburzył, że FAQ-u nie będzie czytał, bo to AŻ 70 KB tekstu (czyli prawie 2 x AR), a on tyle w życiu nie przeczytał i naraz nie przeczyta. Śmiałbym się, gdyby nie to, że się płakać chce...

Zmiany - jasne, z chęcią wprowadzimy i wprowadzamy. Ale nie dosłowne kopiowanie cudzych pomysłów. Szczególnie że widać, iż były dość kiepskie, skoro danemu pismu nie pomogły...

Real nie kłamie :)

Odniosę się do listu niejakiej Sadi (07/2003). Otóż, ona pisze w nim, że Nemo pisał, iż woli on świat wirtualny od rzeczywistego, bo w Realu oszukują. Nieprawda! Ja rozumiem, że Real chwalił się, że będzie ściągał co roku jedną gwiazdę i to wydawało się nieprawdopodobne. Ale Real dotrzymał słowa Nemo i faktycznie kupił Anelkę, Figo, Zidane'a, Ronaldo, a teraz Beckhama. Real nie oszukuje!!! :P

NodRaiZ a.k.a. GSP DibbleR

Ale życie w Realu jest ciężkie. Nigdy nie wiesz, kiedy możesz zostać rezerwowym albo i wylecieć – na amen - ze składu i to bez prawa powrotu aż do Wielkiego Finału. O ile jeszcze trafisz do Los Angeles (NBA zamiast FIFA ujdzie), jakoś się można z tym pogodzić. Ale co będzie, jak wylądujesz w NHeLL - a dokładniej w New Jersey Devils?! I to na wieczność?! Radzę zatem nie faulować i nie łapać za wielu żółtych kartek, bo Sędzia w Realu - ponoć - nie żartuje.

Standardzik :)

No cóż. Znowu my, wspaniali czytelnicy, zostaliśmy uraczeni takimi beznadziejnymi pełnymi wersjami gier jak Q2 czy Battlezone2. Czy redaktorzy CDA nie wiedzą, co to jest dobra gra? Weźmy na przykład grę Red Baron. Każde konkurencyjne pismo dało tę grę w pełnej wersji, tylko nie CDA.

CDA też. :) Tak około 1997 r.

Czyli to oznacza, że dajecie beznadziejne pełne wersje - i nie tak jak konkurencja, tytuły przełomowe. Idźmy dalej. Wasze recenzje, drodzy redaktorzy, są równie nędzne jak wasze gry. Wy nie macie z CDA robić kącika dobrego pisania, tylko podawać suche fakty, których czytać się nie chce, a nie obwijać recenzje w ciekawe i interesujące formy.

Relacja z targów. Ludzie!!! Po co tak dużo lamerskich gier. Jakieś fajne zapowiedzi Half-Life 2. Po co to komu? Ale AR to już szczyt chamstwa. Znowu pan Szmuggler zrównał z ziemią korespondentów i zbluzgał „sieciowców". No tak, ale czego innego można było się spodziewać. Nie to, co te nudne i monotonne odpowiedzi w konkurencyjnych pismach. Oni to wiedzą, jak uśpić człowieka (a nawet psa). Reasumując, wasz beznadziejny lipcowy numer znów okazał się najlepszy spośród wszystkich dostępnych na rynku. I nie myślcie sobie, że kupiłem tę GAZETĘ :) - znalazłem ją na śmietniku, jakiś lamer wyrzucił. :)

PS Mam nadzieję, Smuggler, że odbierzesz to jako „konstruktywną, inteligentną i błyskotliwą" parodię listów wszystkich mastahuf i wymiataczy.

[???]

Łubu-dubu, łubu-dubu...

CD-A jest wielkie! CD-A niepokonane! CD-A jest the Best!!! To śpiewałem ja... Jarząbek!

Dlaczego w „Schwytane w Sieci" coraz częściej pojawiają się pozytywne opinie o CD-A? Wolałem, kiedy były tam bluzgi i wasze „grzeczne" odpowiedzi... Tak było śmieszniej. Komuś się dostawało i tym kimś nie byłem ja. W AR też jakby bluzgów coraz mniej... ludzie zmądrzeli czy po prostu listy chamskie wywalacie do śmieci?

W „Sieci" (i AR) bluzgów nie braknie, bo nigdy w Polsce nie braknie durniów i zawistników - niestety. Tyle że aby nie popaść w monotonię, czasem dajemy opinie pozytywne oraz mądre. Ale spoko, bluzgów i bredni mam w zapasie tyle, że mógłbym dwie kolejne edycje zapełnić właśnie nimi...

Właściwie, aby napisać do AR chamski list, trzeba być idiotą albo masochistą. Przecież z góry wiadomo, że Smuggler zmiesza takiego z błotem, obleje smołą i wytarza w pierzu... (w przenośni - ma się rozumieć... chyba. Mam nadzieję).

Cov@ll

Nie, już tego nie robię w realu. Policja się czepiała. :(Że niby to niehumanitarne - ptaki z pierza obdzierać bez znieczulenia.

Duuużo rozmaitych pytań

1. Czy na płycie do CDA możecie zamieszczać nieoficjalne dodatki do gier (np. HoMM3: WoG)?

Zależy od sytuacji - ale raczej nie.

2. Czy każdy redaktor CDA dostaje nowy numer czasopisma za darmo?

Tak.

3. Czy każdy redaktor CDA umie angielski na 5?

Nie. Dlatego chodzę na kursy. :) Ale niektórzy umieją za to na 6, tzn. do sześciu po angielsku (z małą pomocą) doliczą. Głównie dlatego, że six i sex brzmią podobnie.

4. Czy odczuliście pewnego rodzaju ulgę, kiedy wasz miesięcznik „sprzymierzył" się z Clickiem? Chodzi mi o to, że kiedy zmieniliście barwy klubowe, Click stał się swego rodzaju sojusznikiem, czyż nie?

Tak my, ja i zapewne redakcja Clicka, doświadczyliśmy całej gamy nader różnych uczuć. :) Ale że w drogę sobie nie wchodzimy i razem ciągniemy wózek do przodu, to faktycznie można to nazwać sojuszem.

6. Ile mejli mogę do was dziennie wysyłać?

pimplak

Szyberdzieści siedem. Ale tylko gołębiami pocztowymi!

Może byłoby lepiej - gupek coroner (*), niż Ludzie i ludziska? :)

Chcesz być pierwszym z opublikowanym tekstem w takim dziale? (**) (A pomiędzy corner i coroner jest subtelna różnica, tak na marginesie. Coś jak pomiędzy karą i korą, stułą i stułbią, piłą i kiłą... Wiesz, jaka jest różnica pomiędzy tymi ostatnimi? Nie? Złap obie, a się przekonasz. :)

Gdzie znikają 'starzy' recenzenci?

Odchodzą do krainy, w której wszystkie gry mają ocenę 10/10, nie trzeba patchów i upgrade'ów sprzętu, a każda gierka chodzi płynnie i nigdy się nie zwiesza. Ech...

...i w której znikają moje pieniądze...? :)

Policz te puste butelki pod biurkiem - tam znajdziesz odpowiedź.

** to tak na niby :)*

meSSiah

** to też... :)

1. Czy gry, które dostajecie do recenzji, mają „termin ważności", tzn. po jakimś tam czasie przestają działać?

Zdarzają się i takie, czasem. Dość niedawno najnowszy R6 zakończy żywot o dobry tydzień przed tym, co miał zapisane w metryczce (co bardzo niemile zaskoczyło recenzenta).

2. Czy ktoś z redakcji był kiedyś piratem? :]

Ja, w XVII wieku na Karaibach. Ale jak mnie powiesili, postanowiłem zmienić zawód, bo powieszenie bardzo szkodzi zdrowiu.

3. Powiedzmy, że chcę pisać recenzje

Thompson: Co tu dużo mówić - AR jest genialne niczym Matrix, zaskakujące jak noc poślubna, niezrozumiałe jak kazanie w Kościele, dowcipne jak kawały o teściowych, interesujące jak kot Garfield, oraz przydaje się w każdej okazji i świetnie pasuje do reszty PISMA.

Amadrienia: Wczoraj sprzedałam ostatni (z pięciu przysłanych) numer lipcowy, wszystkie egzemplarze sprzedane! Widać, że niektórzy wydadzą ostatnią kasę na CDA i wcale nie żałują. Swoją drogą powinniście usłyszeć tych gości: „Wow, Quake i to dwójka. Matrix na okładce! Oddaj mi to, ja to kupiłem! (...)

O CDA (i nie tylko)

Wypowiedzi na temat roli CDA w branży.

„Co do CDA to przyznam że nie podoba mi się ich polityka. Wyparli z rynku XX, zgasili XY, zniszczyli XXY.

Ci wszyscy antyfani w świętym zacietrzewieniu stale i wciąż prawią nam komplementy – ponieważ, ich zdaniem, jesteśmy tak potężni, żeśmy sami wykończyli większość dawnych polskich pism. Dzięki, fajnie by było mieć taką MOC. Ale prawda jest taka, że większość pism ZNISZCZYŁA SIĘ SAMA - już to złym marketingiem, brakiem ewolucji, popadaniem w samozachwyt itd. ...Jak mój brat miał ze 4-5 lat, to gdy się wywrócił, wrzeszczał wściekle do kogoś w pobliżu „to przez CIEBIE!!!". Bo KTOŚ musiał być przecież temu winien! Ktoś - ale nie on. Nie przypomina to wam popłakiwań fanów nieistniejących już pism? „To przez CDA XX się wywrócił!!!". W końcu KTOŚ musi być temu winien...

A najbardziej wkurza mnie to, że każdy numer zaczynają od tekstu: 'Witajcie w największym piśmie o grach w Polsce!' To jest dobitne.

A nawet wybitne. Rozumiem, że cię to wkurza - ale prawda czasem boli.

Poza tym ostatnio robią wszystko na przekór XXX: 'nasi' zrezygnowali z płyt CD - oni dali 4 CD."

Tak jest. Codziennie rano się budzimy i myślimy „jak by im tu jeszcze zrobić na złość". To jest treścią naszego życia - robienie pismu XXX na złość. Jemu i Albańczykom. Ale tylko rudym. Aha! I jeszcze samicom pingwinów cesarskich!

Muzicjohn: Ech... wiecznie narzekacie, że słabe gry są w CDA... spójrzcie na to z innej strony! Skoro te gry są cienkie to nie będziecie w nie grać. Więc będziecie się musieli zająć czymś innym: odrabianiem lekcji (wynik -> lepsze oceny, rodzice zadowoleni kupują nowy komputer :D), wychodzeniem na świeże powietrze (wynik -> świeższy umysł, będzie o wiele łatwiej trudne gry przechodzić : D), interesowanie się płcią piękną (wynik -> każe ci wyrzucić kompa z domu -> koniec z uzależnieniem :D). Same korzyści, jak widać :D. Dawać badziewne gry!

Jimmi_di_Griz: uważam, że pismo to (CDA - red.) prezentuje poziom zbliżony raczej do (nie bijcie!!!) XXX, czy nieistniejących już XX, XXX, czy XXY, niż do Clicka (a przecież do C' pisze dużo utalentowanych osób, które przewinęły się przez redakcje wielu pism, także i XYX), czy innych tego typu pisemek. Natomiast jeżeli mówimy o Smugglerze, to pomimo ekscentrycznego poczucia humoru, jest to osoba wykształcona i całkiem inteligentna.

...Ej! Tu już przesadziłeś z obrzucaniem mnie błotem. To przestało być śmieszne. Licz się ze słowami! :)

CDA było i jest swego rodzaju kozłem ofiarnym, nad którym znęcają się wszyscy czytający tzw. „lepsze pisma". Stwierdzenie, że recenzje są (w CDA) gorsze jest czysto subiektywne i prawie zawsze pozbawione jakichkolwiek argumentów.

Na tym to właśnie polega: krytyk NIE MA argumentów, zatem wymyśla np. „recenzje są za długie/za krótkie, nieprofesjonalne, bez sensu, komercyjne, suche, mokre, w ciapki, pofałdowane, najeżone kolcami..." itd., itp. Cokolwiek, byle COŚ na ich temat powiedzieć. Dowodów na potwierdzenie takich opinii nie przedstawia się, bo raz, że to lamerskie (Mastahom wierzy się na słowo!), a dwa, że trzeba by było je znaleźć. A to by zmusiło Mastaha do lektury CDA i nie daj Boże - jeszcze by się nawrócił. :) Zresztą przeczytajcie następne listy - macie tam tego idealne przykłady.

„Malkontentom narzekającym na recenzje w XXX polecam lekturę CDA a konkretnie recke BloodRayne. Znowu miłośnik „Norweskiego metalu" ślini się jak 5 latek wypisując fabularyzowany, niestrawny gniot. Enjoy!"

Ale poza tym kompleksu CDA nie mamy, prawda? (Na tym forum niektórzy - niezbyt liczni – ludzie, dyskutujący o swoim piśmie, MUSZĄ coś bluzgnąć na CDA. Inaczej są chorzy.) Zakład o 1000 zł, że gdyby ten sam tekst ukazał się w tym innym piśmie, autor powyższego posta sikałby po nogach z zachwytu i przeciwstawiał go np. „nudnym, suchym, nieklimatycznym i standardowym recenzjom w CDA". Swoją drogą, jak na antyfana to dobrze zna ekipę CDA. Widać, tak nas nienawidzi, że co miesiąc UWAŻNIE czyta...

„Ja mam mocny argument dlaczego CDa jest cienkie! Nie czytuję tego pisma jednak mój przyjaciel kupuje je co miesiąc. Pożyczyłem od niego płytkę z CDA sprawdziłem anti virem a tam - 4 trojany. Heheheh. Pożyczyłem od niego płytkę z wcześniejszego numeru - 2 trojany. Dalej już nie było sensu sprawdzać.

No, patrz pan: w CDA sprawdzają, w tłoczni sprawdzają, czytelnicy sprawdzają - i nic nie

gier do gazety z mojego miasta. Czy mogę normalnie kupić grę i zrecenzować ją do prasy?

Pewnie, że możesz. Ale nie daję żadnej gwarancji, że ktokolwiek tę recenzję kupi.

4. Jakiego programiku używacie do „składania" stron? Worda?

Areczek.C z Biłgoraja

Składamy ręcznie - na pół, potem znowu na pół i tak do skutku, aż się strona ładnie złoży. (Zauważyliście, że żadnej strony nie da się złożyć więcej niż siedem razy?! Serio!). A poza tym PageMaker i parę innych progsów jest w użyciu. Word - do pisania.

Mam kilka spraw. Po pierwsze, czemu nie wyśmiałeś tej Sadi z AR 07/03?

Bo śmieję się tylko z tych, którzy na to zasłużyli. Zatem uważaj... :)

Po drugie, czemu publikujecie teksty, w których was krytykują i nie są śmieszne?

Aby potem móc publikować listy z pytaniami „czemu publikujecie teksty, w których was krytykują i nie są śmieszne?". BTW: naszym zdaniem wszelka krytyka CDA z założenia jest śmieszna. :) A tak serio: krytyka jest zwykle ciekawsza od pochwał - a w AR wcale nie muszą się pojawiać tylko śmieszne teksty.

Po trzecie, LUDZIE (mam nadzieję), czemu wasz poziom obniża się (wolno, lecz nieubłaganie) - tyle osób wam to wytyka, a wy nie próbujecie tego naprawić. Tak się składa, iż jestem świeżo po lekturze nr 07/03 CDA i niestety muszę się zgodzić ze skargami na was. W ten sposób możecie kiedyś upaść!!! Ja bym tego nie przeżył (chyba muszę zamówić trumnę).

Dorzucimy gwoździe do wieka gratis, aby mieć pewność, że z niej nie wstaniesz.

Po czwarte, czemu oceniliście Matriksa i Postala tak nisko (przeczytałem, a nie oglądnęłem obrazki, nie martw się o to)?

Gdybyś rzeczywiście przeczytał, to byś wiedział. A jak przeczytałeś i nie rozumiesz, co przeczytałeś (a nie „oględnęłeś" :P), może warto zacząć kupować coś mniej skomplikowanego do „oględnieniowania" i czytania - np. „Misia"?

Po piąte, nie zasypiaj jeszcze, choć wiem, że nuży cię mój tekst.

Hrzzz...ee...mhm... CO?! A wcale nie, tylko mi się oczy tak same zamknęły na chwilę. Nie śpięęęęeeewwww... [mlask, mlask]

Po szóste, moglibyście sprawdzać własne płytki czymś antywirusowym, a nie tylko pisać, że tak robicie.

Mógłbyś w końcu zacząć myśleć, a nie tylko pisać, że tak robisz? Na jakiej podstawie stawiasz tak poważny zarzut? :(

Po siódme, ten kącik Speed Zone na Cover CD nadaje się dla laików.

Zatem miłej lektury. Albo choć „oględnięcia", jeśli lektura SZ cię przerasta. I to nie jest kącik dla serwisantów itd., tylko fanów 4 kółek. Jeśli zaś uważasz, że teksty w kąciku mają niski poziom, zasil autorów własnymi - na pewno z wdzięcznością przyjmą fachowy support.

Po ósme, robicie z ludzi potwory (jakiś gościu napisał, że tworzy strony w Pajączku [ciekawe czy słyszał o Notatniku]).

My robimy z ludzi potwory, a oni z siebie pacanów. Nie wiem - co gorsze... I nie wiem, co mają potwory do Pajączka i Notatnika...

Po dziewiąte, kamień spadł mi z serca, bo wreszcie się wyżaliłem.

7,50 euro + 93% Vat. Faktura do odebrania w kasie. Neeeeeeext!

Po dziesiąte, mimo wszystko jesteście The Best, najlepsi (wspominałem coś o poziomie?), świetni, zaje... (nie dokończę).

Zaje... zajęci. Zajechani (robotą). Aha, dobra, może być 7,50 bez VAT - a niech tam. Poprzednim zdaniem zasłużyłeś na ulgę podatkową.

Po jedenaste, pozdrawiam całą redakcję i wszystkich czytelników najlepszego pisma o gierkach w Polsce (chyba wiadomo, o co chodzi).

To już jest skrajna bezczelność - na łamach CDA pozdrawiać konkurencję!? :)

Po dwunaste, już ci dam spokój, Smuggler. Cieszę się, jeśli udało ci się zasnąć mniej niż pięć razy w czasie lektury tego listu.

Kaskader

To nie ja zasnąłem przy czytaniu, tylko ty przy pisaniu tego listu. Ta moja odpowiedź ci się po prostu śni. :) Przecież na jawie nie miałbyś szansy ujrzeć tego listu w CDA. A teraz zrobię ci świństwo (nawet w twoim śnie ja jestem sobą): WSTAAAAWAJ! Do szkoły się spóźnisz! Mamy październik! Dzisiaj klasówka z matmy! [Budzik mode on] Drinnnnń!!! ...Ale przebudzenie, co? :)

PS Jeszcze jedno, co się dzieje z autorami recenzji? Zmieniają się ludzie czy tylko ksywy?

I jedno, i drugie. Jednak to drugie częściej.

3x primo

Pierwsze primo, zmieniliście papier - na mniej świecący i mniej brudzący. Bardzo dobre posunięcie. Wreszcie można bezkarnie czytać przy lampce.

To się nazywa autosugestia. Nie zmieniliśmy papieru. Serio! Może ty po prostu częściej myjesz ręce? Wtedy faktycznie mniej się klei do palców i (się) brudzi.

Drugie primo, wreszcie nowy stary Gamewalker, może to nie jest jeszcze klasa i jakość tego starego, ale duży krok do przodu. Ogólnie zresztą numer lipcowy był o dwie klasy lepszy od czerwcowego. To chyba zasługa lepszych recenzji.

W Gamewalkerze to my się dopiero rozkręcamy...

I ostatnie primo secundo, odezwa do ludu. Ludu! Jeżeli ktoś kolejny raz poda przeczytanie sagi o wiedźminie jako dowód wysokiej inteligencji, krew mnie zaleje. I pamiętajcie: cel jest niczym, droga wszystkim. PS Tutaj wstawcie pochwały, które miałem zamiar tu umieścić, a których wymyślać mi się nie chce.

Soze

Co do sagi o wiedźminie, powiem tak: jej przeczytanie to NIE dowód wysokiej inteligencji - ale na pewno dobrego gustu w doborze lektur. No i chwała tym wszystkim, którzy w dobie powszechnego zidiocenia, audiotele i wtórnego analfabetyzmu z własnej woli „łykają" taką czy inną wielotomową sagę. Ole!

Buźki precz!

Piszę do was list, ponieważ nieco denerwuje mnie stawianie buziek i rozmaitych rysuneczków w listach [(:, (;]. Jest to dla ludzi nierozumnych, niemogących samodzielnie myśleć! Przypomina mi to podkładanie śmiechu w serialach amerykańskich lub podnoszenie tablicy z napisem „oklaski" dla widowni w teleturniejach. Czy ludzie w tych czasach sami nie mogą wymyślić, kiedy mają się śmiać?!

langowski

Nie :)))))))))). A poza tym to: a) lubimy buźki, b) staramy się je wstawiać nie za często, c) czasem buźka łatwo i szybko pomaga wyrazić np.

widzą, ślepaki. A tu jeden sprawdził - i od razu widzi. Wybraniec. Taki Neon Zawodowiec.

Przyjaciel zainstalował sobie demko z tej płytki a z następnej bonus i ani jednego ani drugiego nie dało się usunąć z powodu trojana.

No, patrz pan 2 - to w końcu wiemy, co robią trojany: uniemożliwiają deinstalację i kasowanie plików. Objawiaj dalej owe mądrości, z rozdziawioną japą słucham Mistrza...

Takie jest właśnie CDA! Pozatym strasznie chamsko odpowiada na listy czytelników. Oni myślą że to jest śmieszne. Ależ z kąd to straszne.

...Aaaaaj!!! [Wystraszył się Smuggler - własnego tekstu, że o wyglądzie nie wspomnę.]

Jak gościu coś napisał to ci się z niego wyśmiewają!

Byd-la-ki!!! I jeszcze mu wiążą sznurówki przy butach w kokardki! A na koniec wyciągają gumkę z majtek!!! A potem im te majtki ściągają - przez głowę!!! Nie masz kary na nich!!!

I to jest pożądne pismo??

Nie, to jest PORZĄD(A)NE pismo. :)

Pozatym mają cienkie (jak dla mnie) recenzje. W dodatku przestarzałe.

Od trzech dni płyta na giełdzie - a tu nic, w CDA nadal nie ma recenzji! I od dzisiaj kartki podklejamy tekturą - recenzje będą GRUBSZE.

Co z tego że pismo jest grubbe :) skoro jego ponad połowa to reklamy??

Nie kłam! Nie ponad połowa - a dokładnie 143% objętości! Czasem jedna reklama na drugiej jest nadrukowana – tak, że trzeba aż zdrapywać tekst tej pierwszej, aby drugą ujrzeć!

Kiedyś kupiłem sobie numer CDA (od razu jak sobie kupiłem kompa) zainstalowałem parę demek (podobały mi się gdyż wcześniej miałem Amigę) i bach! dysk wysiada gościu muwi mi że miałem mnóstwo virusów. A przecież nie miałem netu.

I na giełdzie nic nigdy nie kupowałem, od kolesi płytek nie pożyczałem, każdą p(ł)ytkę sprawdzałem antywirusem itd. Zatem sprawa prosta - wiruski są z płyty CDA. No bo skąd?! tylko TY je widzisz. A białe myszki (że o króliczkach nie wspomnę) po biurku nie biegają? A głosów jakowyś aby nie słyszysz – jeśli tak, to co ci MUWIĄ? „Ucz się ortografii, patafianie, a nie graj w kółko"? Racjem majom!

Bach znowu pożyczam od kumpla płytę było fajne demko - bach znów virus. I od tamtej pory nie mam do tego pisma zaufania. Jedyne co w tym piśmie jest godne uwagi to dział „Na luzie".

O, psiakrew. Zaraza. Cholera. A niech to! ...Podoba ci się NL? No, to trzeba zmienić, bo znaczy, że jego poziom musi być bardzo mizerny... :(PS A co do Bacha - wolimy Mozarta.

Seroo: Oba czasopisma zajmują się ta samą tematyką tylko przekazaną w inny sposób. Co miesiąc wydaję kasę na oba miesięczniki i bawię się dobrze przy jednym jak i drugim. (...) KOCHAM XXX I KOCHAM CDA ZA TO, ŻE SĄ.

CDA jest OK czy nie?

Raziel: jeszcze w tamtym roku byłem jednym z tych „uczulonych na CDA"...

Pamiętam, pamiętam - bardzo cię skręcało, kiedy daliśmy gierkę z Razielem, bo nie mogłeś się powstrzymać przed kupnem. :)

Obecnie po prostu dowiaduję się co w nowym CDA (pełne wersje, recenzje, dema) i jak mi akurat odpowiada, to kupuję. Trzeba jednak przyznać że lepszej opcji aktualnie na rynku czasopism komputerowych po prostu nie ma.

Nawrócony wróg? Miłe. ☺

„Moje zdanie, GO a nie Gazeta. Nie będę tłumaczył dlaczego i po co, poprostu tak uważam!"***

"Moje zdanie, g***, a nie gazeta". Nooo, sam wiesz najlepiej, czym jest twoje zdanie. :) Nie musisz tłumaczyć - wierzę ci na słowo, że twoje zdanie to... twoje zdanie (a nie gazeta) - i ile jest warte. To zresztą widać. :)

Midgard01: fakt... (CDA to) Nie GAZETA:)

bodekkw: nie przesadzaj jak ci się nie podoba to twój problem, ale żeby od razu g....., widzę że nie szanujesz ludzi i ich wysiłku w pracę jaką wykonują.

m6a6t6i: hmmm, tak ostatnio mnie to właśnie zastanawia - takie wypowiedzi jak powyżej dotyczące chociażby cda. w tym przypadku mi się wydaje, że to nowe pokolenie jest do kitu a nie cda. Średni iloraz inteligencji chyba się zmniejszył i to jest tego przyczyną. Chyba się młodym ludziom za bardzo nudzi, mają wszystko czego chcą (dom, kaskę od rodziców) i przez to są za legalizacją narkotyków (ćpają z nudów i w poszukiwaniu nowych wrażeń), uprawiają seks w wieku 13 lat, chleją jak świnie i palą fajki już w pierwszej klasie podstawówki lub wcześnie (znam osobiście), bluzgają na wszystko dookoła, są słabi, egoistyczni...

ironię. Kiedy powiem, gra jest świetna, ironicznie akcentując ostatni wyraz - wszystko jest jasne. Ale jak to oddać w piśmie? No można, np. cudzysłowem. A ja wolę postawić buźkę - w końcu co za różnica, jakim znakiem oddaję uczucia. Rozmaite buźki zresztą lepiej oddają dany stan emocjonalny niż cudzysłów - w końcu ;P i :> czy :~) to nie to samo... Naturalnie tej teorii nie rozwijajcie w szkole, szczególnie podczas klasówek. CDA to na szczęście nie szkoła i tu można myśleć i pisać po swojemu, byle z jakimś sensem - albo choćby z bylejakim sensem. :)

Wątpliwość

Kiedyś napisałeś, że do pracy w CD-A nigdy się zmuszasz i robisz to z wielką chęcią. Jednak zastanawia mnie jedna rzecz. Wyobraźmy sobie - dla przykładu - taką sytuację: miałeś bardzo ciężki dzień, boli cię główka, jest godzina 23.00, chce ci się spać, a musisz KONIECZNIE przygotować nowe „Na Luzie", gdyż za mniej więcej 2-3 godziny idzie do druku nowy numer CD-A. Czy wtedy też wykonujesz pracę z przyjemnością?

sejmot, zwany złotym_śledziem

Mniejszą niż zwykle. Czasem nawet ta przyjemność jest właściwie równa zeru albo i mniejsza niż zero. Ale szybko mi to przechodzi. Stale powtarzam, że nie ma nic przyjemniejszego w życiu, jak robić to, co się naprawdę lubi - i jeszcze brać za to całkiem niezłą (acz nie nadzwyczajną, nie myślcie sobie) kasę. A tak widzę swoją pracę w CDA. Zaś opisana wyżej sytuacja to poniekąd norma. :) Wy sobie nawet nie wyobrażacie, jakie zadymy dzieją się w redakcji na 1-2-3 dni (albo godziny!) przed wysłaniem numeru do drukarni. To opisane wyżej to mały pikuś przy tym.

Ladies' Corner

(...) Mam nadzieję, że mój list skończy lepiej niż jako lektura sedesowa (wiadomo, co się z nią później robi) lub jako dekoracja kosza. Możecie go zjechać w sposób dowolny, byle było śmiesznie. Za to was kocham, za luzik, trzymać tak dalej, a będzie dobrze. Róbcie to, co robicie dobrze - ludzi w konia. PS Napisaliście, że moja komputerowa odpowiedniczka, BloodRayne, podbiła serce Elda. A co na to mama jego potomka? Czy ona też słucha norweskiego metalu?

BloodRayne

Nie wiem, czego ona słucha - ale skoro jest wokalistką death-metalowej kapeli Enter Chaos (w jednym z poprzednich CDA pojawił się w wybieralce na CD utwór tego zespołu jako tło muzyczne), to zapewne Modern Talking i inne grające ciężki metal kapele nie są jej obce. :)

Cóż tu dużo mówić „chapnęło mnie zdziwko niewąskie". (...) W końcu docieram do Gamewalkera. SNY SIĘ SPEŁNIAJĄ!!! Jest dokładnie taki, o jaki prosiłam. :) Dziękuję!!! (...) Okieneczka z pytankami do załogi - to majstersztyk(x). Czy pytania będą się zmieniać co miesiąc?

Naturalnie. Te pierwsze będą co jakiś czas powracać - ale będziemy się starali, by nie za często. Mile widziane sugestie, o co pytać. Będziemy też jeszcze troszkę eksperymentować z formą GW - by był ciut bardziej przejrzystszy.

A, no i dlaczego nie ma pytania o stan cywilny poszczególnych z nich??? Karygodne niedopatrzenie (na kolanach do Częstochowy). :P)

To się da naprawić od ręki - otóż, wszyscy jesteśmy cywilami. O to chodziło?

Skoro już jestem przy Rzeźkiej `Equipece` Redagującej CDA... Na mojej „Liście Wszech Czasów" doszło do kilku zmian. Lider „ nie wiem od jak dawna", czyli Czarny Iwan, traci punkty. Postulat: wysłać Iwana na 1,5 miesiąca na płatny w 300% urlop - najlepiej zafundować wycieczkę na Malediwy czy gdzieś.

On by chyba wolał nie „małe", ale „duże" - i przede wszystkim nie „małe", a „female". I taki urlop ma już załatwiony w 50% - tzn. on się zgadza. Teraz tylko trzeba przekonać szefów.

Chłopak się zrelaksuje i powróci z podwójną dawką Mocy (podkreślam POWRÓCI, bo CDA bez Iwana to jak helikopter bez ognia). Next please. EGM. Mistrz. Kwintesencja geniuszu i profesjonalizmu. Dalej. Eld. Do Elda mam sentyment jakiś. W ciągu ostatniego miesiąca spotkałam go 3 razy. Dwa razy z Panią Eldową i Eldem Juniorem na spacerze, a raz samego. Oczywiście nie wzięłam autografu, bo tak głupio jakoś. „Panie Eld, mogę prosić o autograf na nowym numerze CDA...".

E, na pewno byś dostała - także autograf. (A na specjalne życzenie: parę bluzgów gratis.) :)) Eld tylko tak groźnie wygląda. (A do poduszki czytuje Kubusia Puchatka i pochlipuje przy tym - ale ciii... Bo mnie za...bije jak się dowie, że to zdradziłem). :)

I nowa osoba na liście, która jednak - jak tak dalej pójdzie - niebawem zdeklasuje rywali. Hut Sędzimir. Narastająca fascynacja tym osobnikiem mnie samą zadziwia (albo po prostu dobry obiekt do badań - w końcu pisze się tę pracę doktorancką z „Ziomalogii stosowanej"). ;P Jedno pytanie: Pan Hut jest miejscowy (tj. nasz, wrocławski) czy tez zdalnie sterowany? No, a tym Human Traffic zaplusował jak rzadko kto.

Lady Bulhakov

To wrocławski ziomal. Wrocławska krew z krwi, kość z kości, a piwo z Browaru Piastowskiego.

Ludzie i Ludziska

Mam 12 lat i zakupiłem ostatnio wasze czasopismo. Jego poziom okazał się żenujący. Artykuły w nim zamieszczone są chyba pisane dla dzieci!

Nie DLA dzieci, a PSEZ dzieci, plosem pana. Taka jest stlaśna plawda. Ja mam tylko cztely lata i pól, a jestem tu najstalsy, wienc cóz lobić? Siem stalamy, pomagajom nam kolegi ze zlobka (w tym syn Elda - stlasnie na nas bluzga... mleczkiem z butelki i obzuca kaskom), chcieliśmy nawet ściągnoć takiego jednego, co niedlugo pójdzie do skoly! On juz umie mówić „kulwa"! (I nawet wie, co to znaczy!!!). Ale on powiedział, ze z lamelami nie gada, wziął swój lizak i sobie posedł... Buuuuu... ja siem tak nie bawiem! Tez biole zabawki i idem do domu, a sami se to pismo lubta, staluchy jedne! Poskalze sie pani na was!

W ogóle pełne wersje to same starocie - dajecie jakiś lipny Quake 2, zamiast coś nowego, np. Rayman 3.

Hieroglif

Jesteśmy zdruzgotani tak dosadną krytyką. Od dzisiaj chodzę do pracy z papierową torbą na głowie, bo nie wiem, gdzie oczy ze wstydu podziać. :(Albo będę mówił, że pracuję jako tancerz na rurze w klubie dla kochających inaczej - to i tak lepsze, niż robić w piśmie, które publikuje tak lipne gry.

Zmieńcie nazwę pisma z „cdaction" na „cdalama" - rymuje się i mówi o tym, co tak naprawdę można znaleść w waszej marnej gazecie.

[namiary pominięte z litości]

OK - ale będziesz musiał dostarczyć własne zdjęcie, by nasz dyskobol miał twarz totalnego lamera. Takiego, że patrzysz ćwierć sekundy - i już wiesz, że to zamulone (od muła, nie mułu!) dno i IQ w okolicach ameby na prochach. Chcemy bowiem narobić sobie TOTALNEGO obciachu. Wchodzisz w to? Aha - a z czym się rymuje CDA-Lama? Chyba tylko z „mama-aaaaaaa... [oni się ze mnie nabijają!!!]". Ale cóż - jaki list, taki rym... cymcym.

[???]

"Smuggler - potwór z licznej rodziny redaktorów CD-Action, wedle okolicy zwany takoż Kalasanty, Smagler, eSeMGie (Straszebnie Męczący Głowonóg). Jedno o nim da się powiedzieć na pewno - wredny jest niemożebnie. Taki czarci z niego pomiot i plugawiec, taki chwost suczy, że ani o wyglądzie, ani obyczajach pisać nie będziemy, albowiem zaprawdę powiadam wam: szkoda słów tracić na k*&%$^&*o syna."

Physiologus

Sorki, Smuggler, ale nie wiedzieć - czemu, po przeczytaniu fragmentu świetnej książki pana A. Sapkowskiego nasunęła mi się pewna myśl. Otóż, powyższy fragment można zamieścić w FAQ-u jako odpowiedź na WSZYSTKIE pytania o twój wygląd, charakter, rodzinę itp. Jeżeli ktoś to przeczyta, wątpię, aby zadawał jeszcze jakieś pytania (chyba że jest całkowicie wyprany z poczucia humoru, ale tacy rzadko się zdarzają).

[???]

Zatem niniejszym zamieszczam ów fragment - tu, nie w FAQ-u, bo FAQ-u i tak pewnie nikt nie czyta. :) I doceniam dowcip, panie Schweitzer.

Oto reklamacja, która wprawiła mnie w dobry nastrój w bardzo parszywy dzień. :)

Na płycie [z grą - Smg] ***nie ma pliku o nazwie: console, stąd dopisywanie wyrazu do linii komend nie przynosi żadnego rezultatu.***

[namiary znane redakcji]

Reklamujący miał rację. Nie było tam pliku: console. Ba, nie dostrzegłem też plików: press any key oraz new game. A bez nich granie jest przecież niemożliwe. ...Wiecie, co wam powiem? Dograliśmy mu te pliki. :))))

Sory za błędy ale mam obojczyk złamany i trohe nie chce mi się ich poprawiać :P

Sorry, ale za niepoprawianie błędów łamiemy palce. Przemyśl raz jeszcze - choć TROHE :) - swoją decyzję. Myślenie jednak boli ciut mniej... (przy pewnej wprawie).

A w mordę, w mordę, w mordę!!! Nie wiem, od czego zacząć, ale wiem jedno: SMUGGLER SUXXX!!! Tak czasami mnie wkurza.

Czasami?! Tylko czasami!? Jestem zdegustowany. Poza tym nie lubię listów, w których ktoś pisze o tym, o czym i tak wiedzą wszyscy.

PS1 Mister Dżedi też.
PS2 Ten czerwony text w AR 04/03 też mnie wqrzał.

[???]

Dobrze, że nie masz alergii na kurz. Dopiero byłbyś wkurzony.

Qnik, ciołku - jak mogłeś ukraść ksywę Maciejowi Kucowi (patrz: numer z roku 2000), który napisał do AR list!!!

[???]

Eee, to ten sam ciołek - wtedy napisał (ba, pisał już w 1997 r.), a teraz tu pracuje. No, matoł z niego, nie da się ukryć. Nie ciołek nawet, a cioł. Ha, co tam cioł - z niego jest po prostu WIELKI „oł"! Wybacz mu, że sam sobie skradł ksywkę. Nie stać go było na wymyślenie jakiejś - to sam sobie ukradł, bo innym nie umiał. Jak to kiedyś brzmiał werdykt pewnej komisji lekarskiej (autentyk!) za cesarza Franciszka Józefa? „Stwierdzono debilizm. Funkcje urzędowe pełnić może".

Smuggler & Mr Jedi

ludzie mający na twarzy syfki (*), co se popodkradli ksywki

(*) to nieprawda, ale inaczej by się - za cholerę - nie rymowało; znacie jakiś inny sensowny rym do „ksywki"? Za trudne pytanie? No to choć rym do „biskupa"?

Tipsy

Chrome

Cheaty wpisywane są z konsoli (naciśnij [`], aby w nią wejść - każdy z nich poprzedzić trzeba: cheats, np. cheats GiveMatsonACC()
Wpisz:
GiveMatsonACC(), GiveNoNFrager(), GiveC9S(), GiveC9A5(), GiveMatsonCAFS(), GiveTC234Sup(), GiveBjornHD(), GiveTC234(), GiveKnife(), GiveGrenade(), GiveHealtex()
Aby otrzymać odpowiednią broń, amunicję i energię.

Disciples II: Guardians of the Light

Uruchom grę, naciśnij **[Enter]**, wpisz cheat, ponownie **[Enter]**:
MONEYFORNOTHING - kasa i surowce
BORNTORUN - odnawiasz punkty ruchu
HELP! - odnawiasz zdrowie
WEARETHECHAMPIONS - wygrywasz misję
LOSER - przegrywasz misję
STAIRWAYTOHEAVEN - dowódca awansuje o level
HERECOMESTHESUN - odkrywa mapę
PAINTITBLACK - anuluje odkrycie mapy

Cheaty o nieznanym działaniu
LIFEISACARNIVAL; ALLALONGTHEWATCHTOWER; ANOTHERBRICKINTHEWALL; GIVEPEACEACHANCE; BADTOTHEBONE; COMETOGETHER; JUMP; INVISIBLETOUCH; LETSDOTHETIMEWARPAGAIN

Gothic 2

Podczas gry naciśnij **[C]** i wpisz: **marvin [Enter]**.
Ponownie naciśnij **[C]**, naciśnij **[F2]** i wpisz:
Cheat Full - leczenie
Cheat God - god mode on
Cheat God od - god mode off
First Person - widok FPP

GTA: Vice City

•BONUSY ZA WYKONANIE MISJI
Skaczące taksówki - przewieź stu klientów taksówką
150 punktów pancerza - zalicz 12 poziom misji Vigilante
Ognioodporny Tommy - zalicz 12 poziom misji strażaka
Szybkie przeładowanie - zdobądź pięć razy skuteczność powyżej 85% na strzelnicy (Ammu-Nation w Downtown)

•LOKAL WART POLECENIA
Hyman Condo - cena: $13500; lokalizacja: Downtown, niedaleko stadionu; wyposażenie: 1 Garaż na 4 samochody, 2 garaże na 2 samochody, lądowisko dla helikoptera, znajdźki, ubranie, Police Bribe

•NAJLEPSZE Z NAJLEPSZYCH
Zebra Cab - wytrzymała i szybka taksówka
Wymagania: ukończone wszystkie misje Kaufman Cabs
Lokacja: Kaufman Cabs

Hunter - helikopter Apache: radio, podwójna wyrzutnia rakiet niekierowanych (Hydra?), możliwość wykonywania misji Vigilante
Wymagania: wykonane zadanie Keep Your Friends Close lub znalezione 100 ukrytych paczek
Lokacja: baza wojskowa przy lotnisku (zadanie)/lądowisko w Ocean Beach (paczki)

Deluxo - bardzo szybka odmiana Blisty Compact
Wymagania: skompletowana pierwsza tablica pojazdów w salonie samochodowym
Lokacja: salon samochodowy

Sabre Turbo - szybki samochód sportowy
Wymagania: skompletowana druga tablica pojazdów w salonie samochodowym
Lokacja: salon samochodowy

Dirt King - terenówka na wielkich kołach
Wymagania: skompletowana trzecia tablica pojazdów w salonie samochodowym
Lokacja: salon samochodowy

Hotring Racer - szybki, ale delikatny samochód NASCAR
Wymagania: skompletowana czwarta tablica pojazdów w salonie samochodowym
Lokacja: salon samochodowy

FBI Washington - autko federałów
Wymagania: brak
Lokacja: uliczka przy sklepie płytowym w Downtown

•TAJNA BROŃ
.308 Sniper - dach obok Umberto's Cafe, Little Havana (można wejść na piechotę lub wylądować helikopterem; na billboardzie obok leży ukryta paczka)
Chaingun - wysadzona fabryka narkotyków (po ukończeniu misji od Umberto), Little Haiti (czeka cię trochę skakania)
Katana - jeden z garaży na Starfish Island
Maczeta - most na Starfish Island, od strony wysepek
M-60 - lewa wieżyczka w bazie wojskowej
Sztucer snajperski - centralna wieżyczka w bazie wojskowej
Miotacz ognia - doki, przy Pay'n'Spray
UZI - pod schodami przy klubie harleyowców
Ingram MAC10 - doki, blisko bramy

Morrowind - Bloodmoon

W czasie gry naciśnij [~], wpisz **player** > tu, nazwa cheatu (np. **player->TMG**) i naciśnij **[Enter]**:
TMG - god mode
TGM - god mode (gdy tamten nie zadziała)
Help - lista cheatów
SetFlying 1 - latamy
SetSuperJump 1 - superskoki
SetWaterWalking 1 - chodzimy po wodzie
SetWaterBreathing 1 - oddychamy pod wodą
SetLevel [nazwa] - przenosi na level [nazwa]
AddItem „Gold_100" [xxx] - dodaje xxx kasy (w miejsce xxx wpisz kwotę)
SetFatigue [wartość] - ustala wartość maksymalnego zmęczenia na (tu wpisz wartość)
SetMagicka [wartość]- ustawia maksymalny poziom magii dla danej postaci
SetHealth [wartość]- zmienia poziom energii gracza na...
filljournal - wpisz i poczytaj dziennik...

Shadow Man

W katalogu **DATA\SCRIPTS\MENUS\ENGLISH** znajdziesz trzy pliki: **E3.MSC, DEBUG.MSC, AND RELEASE.MSC**. Co należy zrobić? Po pierwsze, zmień rozszerzenie pliku **RELEASE.MSC** na **MEN**.

Po drugie, skopiuj plik **DEBUG.MSC** i zmień jego nazwę na: **RELEASE.MSC**. Uruchom grę - w menu będziesz miał dodatkowy ekran z opcjami dającymi wszelką broń, znajdźki, wyborem leveli itd., itp.

DOBRA RADA!
Przed rozpoczęciem manipulacji na plikach skopiuj je wszystkie do jakiegoś katalogu, by w razie czego móc w łatwy sposób przywrócić ich pierwotną konfigurację.

Soldier of Fortune

Najpierw w linii komend dopisz: **+set console 1**. Uruchom grę. Teraz tyldą [~]wejdź w konsolę. Wpisz:
heretic - god mode
phantom - przenikanie przez ściany
ninja - wrogowie cię nie widzą
elbow - masz giwerki 1-5
bigelbow - giwerki 6-10
updateinvfinal - więcej amunicji
killallmonsters - wszyscy wrogowie na etapie idą w piach
defaultweapons - podstawowy oręż
kill - ???
putaway - ???
destroyents - ???

•SKOK NA LEVEL
W konsoli wpisz: **map xxx** [gdzie xxx - nazwa mapy].

A oto lista:
trs1; trn1; arm1; kos1; kos2; kos3; sib1; sib2; sib3; irq1a; irq1b; irq2a; irq2b; irq3a; irq3b; ger1; ger2; ger3; ger4

•DAJ MI...
Wpisz: **gimme item_rodzaj_nazwa_przedmiotu.** Zwracam uwagę, by między 'item', a np. 'weapon' znajdował się symbol „_" - np. **gimme item_weapon_pistol.**

Uwaga!
Jeśli to nie będzie działało, wpisz (zanim jeszcze użyjesz cheatu gimme): **DEVELOPER 1 [Enter]**. I jeszcze raz spróbuj użyć: **gimme_item.**

A oto lista rzeczy, jakie możesz dostać:

BROŃ
weapon_assault_rifle, weapon_pistol, weapon_pistol2, weapon_rocketlauncher, weapon_sniper_rifle, weapon_shotgun

AMUNICJA
ammo_knife, ammo_auto, ammo_pistol, ammo_pistol2, ammo_rocket, ammo_shotgun

EKWIPUNEK
equip_armor, equip_c4, equip_flashpack, equip_grenade, equip_light_goggles, equip_claymore

•SZYBKIE CHEATY
Jeżeli nudzi się wam ciągłe otwieranie konsoli, możecie zdefiniować cheaty pod dowolnie wybranymi klawiszami. Jak to zrobić? Wchodzimy do konsoli i wpisujemy:
bind klawisz cheat [Enter]
Dla przykładu: chcąc uzyskać god mode pod klawiszem **[G]**, wpisujemy komendę:
bind g heretic - i naciskamy **[Enter]**.
Wychodzimy z konsoli i sprawdzamy, czy naciśnięcie **[G]** daje, co trzeba. Jeśli nie - spróbujcie tym razem wpisać cheat w cudzysłowie - **bind g „heretic"**.

SpyHunter

Kiedy tworzysz nową postać, nazwij ją: **GDOG57**.
W efekcie będziesz miał dostęp do wszystkich tras, nieskończoną amunicję i takież zdrowie.

Star Trek Elite Force II

Do linii komend dopisz: **+set cheats 1**. Uruchom grę, naciśnij **[~]** i wpisz:
god - nieskończone zdrowie i amunicja
noclip - przenikanie przez ściany
notarget - wrogowie cię nie widzą
give all - wszelka broń i amunicja
wuss - wszelka broń
kill - pa, pa...
maplist - lista map
quit - pa, pa...
demo - tryb demo
freeze - zamraża grę
inventory - pokazuje inwentarz
skinlist - lista skinów
health 100 - ustawia zdrowie na 100

Ty grasz, my bijemy ceny!

Zamów teraz dowolny produkt z serii MAGIX a oryginalny CD z samplami, z kolekcji MAGIX będzie Twój! see. hear. feel. create

NA ZAWSZE!

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

COŚ DLA CIAŁA

Age of Empires Gold 32,9	Frontline attack - war over europe 69,-	F22 Raptor 33,9	Paradise Cracked PL 76,9	Silent Hill 2 159,-
Anno 1502 (PL) 139,-	Gangsters 2 89,9	F16 Multirole Fighter 33,9	Partners 52,9	Sim City 4 (PL) 124,9
Anno 1603 (PL) 33,9	Gast 54,90	F22 Lightning 3 33,9	Perfect Pool (bilard) 19,9	Sims zwierzaki (PL) 74,9
American Conquest (PL) 92,9	Ghost Master (PL) 92,9	Flight Simulator 98 33,9	Pet Racer *stara cena 59* 44,9	Sims balanga (PL) 74,9
Atlantis 3 49,9	Gothic 2 (PL) 92,9	Flight Simulator 2002 professional. 169	Pet Soccer *stara cena 59* 44,9	Sims Gwiazda 79,-
Bandits: Phoenix Rising (PL) . 66,9	Grom (PL) 92,9	Joint Strike Fighter 33,9	Postal 2 46,-	Sims Deluxe (PL) 119,9
Battlefield 1942 109,-	Gry karciane 1 25,-	MIG 29 33,9	Post Mortem (PL) 74,9	Sims wakacje bestseller (PL) 74,9
Bob Budowniczy: damy radę . 43,9	Gry Karciane 1&2 39,-	Kurka wodna 2 Zemsta Pana Franka 18,9	Pinbale i gry zręcznościowe .. 25,-	Sims światowe życie (PL)... 74,9
Bowling (kręgle) 19,9	Gry Karciane 2 25,-	Mafia (PL) 92,9	Project IGI 2: Covert Strike (PL) 92,9	Splinter Cell PL 126,9
Cartoon Maker PL 49,9	GTA III *stara cena 99* 92,9	Master of Orion 3 PL 109,-	Prisoner of War (PL) 92,9	Syberia (PL) 74,9
Catz 5 39,9	Hard Truck:	Medal of honor: Sparehead... 99,9	Pustynna Burza 39,9	Soldiers of Anarchy 74,9
Commandos 2 69,-	18 Wheels of Steel (PL) 46,-	Medal of Honor: Allied Assault . 99,9	Rayman 3:	Soldiers of fortune 2 154,9
Commandos Superpack 92,9	Harry Potter i kamień filozoficzny 59,-	Metal Gear Solid 2: Substance (DVD) 159,-	Hoodlum Havoc (PL) 62,9	Sudden Strike Forever 72,9
Combat Flight Simulator 32,9	Harry Potter Komnata Tajemnic 119,-	Midtown Madness 32,9	Reah dvd/CD 42,9	Sudden Strike 2 96,9
Command & Conquer Generals . 119,-	Hugo gorączka czarnych diamentów *stara cena: 79* 76,9	Morrowind (The Elder Scrolls III) 94,9	Reah+Schizm 59,-	Target 19,9
Cutthroats 19,9	Hugo tropikalna wyspa 2 *stara cena 79* 76,9	Myth: Kodeks Absolutu (PL).. 62,9	Kurkociąg - rozrywkowy gadżet . 29,90	Taxi Challenge 29,9
Devastation (PL) 92,9	Hugo Bohaterowie sawanny . 76,9	Myth III: Era Wilka (PL) 49,-	Robin Hood:	Taxi driver 27,9
Divine Divinity 126,9	Jazz jack rabbit 29,9	Napoleon (PL) 96,9	Legenda Sherwood PL 27,9	The Elder Scrolls III: Trójca (PL) 52,9
Dogz 5 39,9	Klaps-Przygody w zaczarowanym świecie filmu 49,-	NBA LIVE 2003 119,9	Quake Gold (sieciowa) 109,-	Tomb Raider 3 29,-
Emergency 2 (PL) 59,-	Kozacy: Sztuka wojny PL 68,9	New World Order (PL) 72,9	Saga Heroes of Might & Magic PL 9 CD 143,9	Warcaby *stara cena 59* 49,-
Emperor battle for dune 44,9	Combat Flight Simulator 33,9	Neverwinter Nights 99,9	Saga Icewind Dale (PL) 119,9	Warcraft III *stara cena 129* .. 89,9
Empire Earth: Sztuka Podboju (PL) 62,9		No One Lives Forever 2 119,9	Schizm (dvd lub 5CD) 42,9	Warriors Kings 42,9
Europa Universalis: II Wojna Światowa (PL) 86,9		Operation Flashpoint: Platynowa Edycja (PL) 92,9	Schizm + Reah (DVD) 65,9	Woody Wood Pecker 19,9
			Settler 1,2,3,4 (5CD) 69,-	Unreal II The Awakening 79,-
				Trainz 2.0 49,9

Championship Manager 4 PL
cena: 132,90

Delta Force: Helikopter w ogniu PL
cena: 92,90

GTA Vice city
cena: 119,90

Tomb Raider: The Angel of Darkness
cena: 132,00

Praetorians PL
cena: 99,00

Port Royale (PL)
cena: 92,90

Splinter Cell PL
cena: 126,90

Colin McRae Rally 3 (PL)
cena: 89,90

Sims Gwiazda (PL)
cena: 79,00

Indiana Jones and the Emperror's Tomb
cena: 152,90

Rainbow Six 3: Raven Shield
cena: 119,00

Age of Empires Gold Edition
cena: 32,90

Ghost Master (PL)
cena: 92,90

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide (PL)
cena: 72,90

Spells of Gold (PL)
cena: 76,90

Half Life: Bestseller + Counterstrike
cena: 49,90

Bloodrayne
cena: 92,90

Warcraft III: The Frozen Throne (PL)
cena: 72,90

Anno 1503 (PL)
cena: 139,00

Enter the Matrix
cena: 169,00

Chrome
cena: 89,00

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

Magix Soundpool 5
Ponad 5000 sampli. Strictly 80's, Disco/House vol.2, Hip Hop vol. 3, Techno France vol.4, Pop Rock 2001. 5 x CD.
cena: 79,00

Magix Soundpool 6
Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. 5 x CD.
cena: 79,00

Magix Soundpool 7
Ponad 5000 sampli. Techno/Trance 5, Nu Metal, Easy Listening, World Music, Special FX. 5 x CD.
cena: 79,00

Magix Soundpool 8
Hip Hop 4, Disco house 3, Electro lounge, Strictly 80's, Film Music/Classic. 5 x CD.
Nowość!
cena: 79,00

Magix music maker generation 6
Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki. 3 x CD
cena: 49,00

Magix techno maker
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
cena: 39,90

Magix mp3 maker gold
Załaduj pliki z Internetu, swojej kolekcji CD lub kaset magnetofonowych, zmiksuj przy wykorzystaniu tego programu, wypal własny CD z hitami.
cena: 29,90

Magix Play R XXL
Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą.
cena: 29,90

Magix Video 2.0. DeLuxe
Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - stwórz studio wideo na maksa.
cena: 259,00

Magix movies to CD&DVD
Obróbka filmów na domowym PC. Przygotowywanie prezentacji.
cena: 129,00

Magix pictures to CD&DVD
Zapanuj nad swoją kolekcją zdjęć!
cena: 129,00

Magix PC cleaning lab
M.in: odszumianie, eliminacje trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)
cena: 39,90

Magix Hip Hop music maker
Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Detyczy to również wideoklipów.
cena: 49,00

Magix music maker
rewelacyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie
cena: 99,00

OCHRONA PORTFELA

WSZYSTKO w cenie: 19,90

NHL 99

NBA Live 99

Superbike World Championship

Madden NFL 99

Alpha Centauri

Dungeon Keeper Gold

Fighter Pilot

Aquarium

Nie działa z XP

Future Cop L.A.P.D.

Nuclear Strike

Nie działa z XP

Populous the beginning

TimeAlarm
Ochroni twój pokój przed intruzem, program-czujka!

Nie działa z WinXP, Me, 2000

TANIOCHA

Człowiek gór 14,9	Kart Challenge 14,9	eJay Dance 3 (PL) . 19,9	Etherlords PL 9,9
Diamenty 14,9	Krasnale 2 14,9	Fighter Pilot 19,9	Panzer dragon 9,9
Dzikie Gęsi 14,9	Postal Plus 14,9	Ford Racing 19,9	Resurrection 9,9
Imperium Aztekow. 14,9	Gothic 1 (gem) ... 19,9	Hopmon 19,9	Rowery 9,9
Indyki deluxe 14,9	Kurka Wodna 2 ... 19,9	Kurka w kosmosie 3D . 19,9	Megarace 3 PL ... 14,9
Max i Maria na zakupach. 14,9	Afrikan Safari Deluxe 19,9	Kurs prawa jazdy 2003 19,9	Crime Cities 19,9
Max i Maria 14,9	Bowling 19,9	Pasjanse 19,9	Mortyr 19,9
Kart Challenge ... 14,9	Casino 19,9	Perfect Pool 19,9	Knight & Merchants.
Krasnale 2 14,9		Przeklęta Ziemia . 14,9	Peasants Rebellion (PL) 19,9
Postal Plus 14,9		Scooter Pro 19,9	World War III PL . 19,9
Gothic 1 (gem) ... 19,9		Search & Rescue IV 19,9	
Kurka Wodna 2 ... 19,9		Wserwolny Działkowicz 19,9	
Afrikan Safari Deluxe 19,9		Shadow Company . 14,9	
Bowling 19,9		Spidi 14,9	
Casino 19,9		Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów 25,-	

PORABANE CENY

czyli hołdy złote WYPRZEDAŻowy

ILOŚCI MOCNO OGRANICZONE!

I wiele innych, zaglądaj często do działu wyprzedaż w www.fajny.pl

DŹWIĘK - LOOPY

amunicja do programów muzycznych

Ambient dub 25,-	Hip hop 2 25,-
Dance 25,-	Hip hop 1&2 39,-
Future ware 25,-	Hip hop 3 25,-
Hard house electro . 25,-	Minimal techno trance 25,-
Klimatyczne brzmienia 25,-	Music party system 1.. 25,-
Techno power 25,-	Music party system 2.. 25,-
Hip hop 1 25,-	Midi power 14,99

PROMOCJA!

Wybierz 4 zestawy sam, zapłać tylko za 3! mało? Więc zapominamy o kosztach przesyłki! teraz OK.?

MAGIX Piano & keyboard workshop
Nauka gry na pianinie i syntezatorze
cena: 99,00

cena: 39,90

Cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii MAGIX

MAGIX see. hear. feel. create

Super oferta SETTLERS MEGA PAKIET: Setler1 + 2 + dodatki + 3 + 2x dodatki + 4 = CENA 69 zł. ILOŚĆ OGRANICZONA!! 5 X CD

EXE GAME www.fajny.pl 12 GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	FAKSUJ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE
(071) 3537002, (071) 3110358, 0601 732888	(071) 3537010	EXE, Skr. poczt. 83, 53-650 Wrocław 67	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław

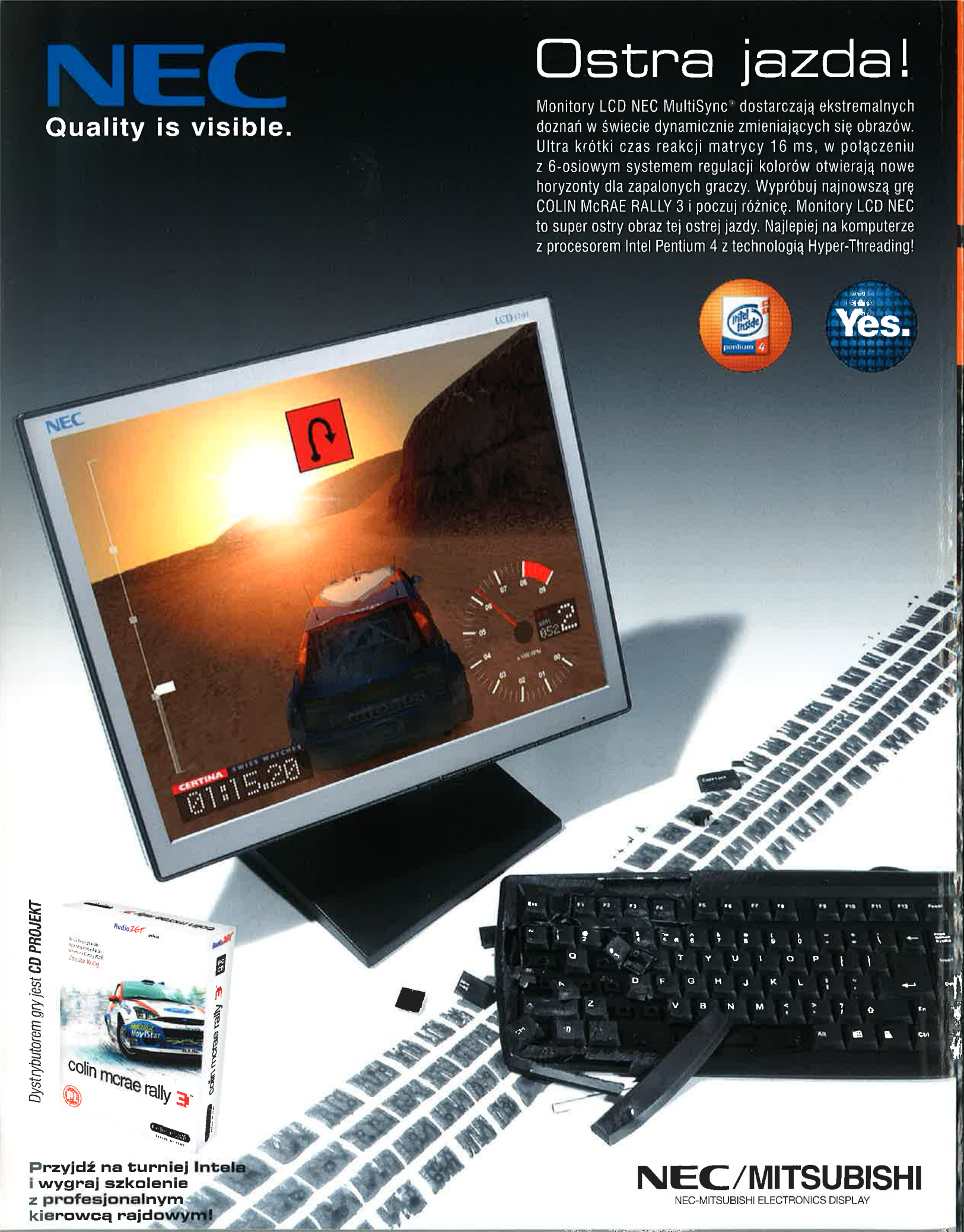
NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

NEC

Quality is visible.

Ostra jazda!

Monitory LCD NEC MultiSync® dostarczają ekstremalnych doznań w świecie dynamicznie zmieniających się obrazów. Ultra krótki czas reakcji matrycy 16 ms, w połączeniu z 6-osiowym systemem regulacji kolorów otwierają nowe horyzonty dla zapalonych graczy. Wypróbuj najnowszą grę COLIN McRAE RALLY 3 i poczuj różnicę. Monitory LCD NEC to super ostry obraz tej ostrej jazdy. Najlepiej na komputerze z procesorem Intel Pentium 4 z technologią Hyper-Threading!



Dystrybutorem gry jest ***CD PROJEKT***

Przyjdź na turniej Intela i wygraj szkolenie z profesjonalnym kierowcą rajdowym!

NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Monitory NEC/Mitsubishi oraz gra COLIN McRAE RALLY 3 dostępne w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. Komputery z procesorem Intel Pentium 4 z technologią Hyper-Threading dostępne w dobrych sklepach objętych programem IPI.

Więcej informacji:
www.nec-mitsubishi.pl
www.intel.pl
www. cdprojekt.info/samochody